ILGAI LAUKTI ANONSAI IR NAUJŲ ŽAIDIMŲ APŽVALGOS!

4,3GB DVD

PC KLUBAS

KARTU SU GAMES.LT

Nr. '06 (49)
Kaina 9,99 Lt

Prenumeratos kaina:
be DVD 3,99 Lt
su DVD 7,99 Lt

STARCRAFT II
BLIZZARD PRABILO!

HARDWARE CLUB
Kokybiškas garsas kompiuteryje.

SOFTWARE CLUB
„Skype" revoliucija.

ŽAIDIMŲ APŽVALGOS

TES IV: SHIVERING ISLES
Beprotiškas papildymas geriausiam RPG!

PENUMBRA OVERTURE
Naujas požiūris į siaubą.

INFERNAL
Kontraktas su pačiu velniu.

MĖNESIO ŽAIDIMAS

TEST DRIVE Unlimited

UPG United Publishing Group
ISSN 1648-6854
2007'06

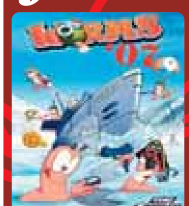
Super žaidimas


Spiderman 3

Rašykite SMS: PC JAVA 861446 Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

Motorola: C650, E398, L6. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 5140, 6020, 6021, 6030, 6070, 6100, 6101, 6111, 6131, 6170, 6230i, 6233, 6280, 6610i, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, N70. Panasonic: VS3. Samsung: D500, D520, D600, E330, E350, E360, E900, X660. Siemens: CF75. Sony Ericsson: K300i, K700, K750i, W800i, W810i, Z520i, Z530i.

Java žaidimai



Worms 2007

Rašykite SMS: PC JAVA 878908
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

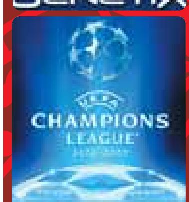
Motorola: E398, L6, V3 Razr, W220. Nokia: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 5140, 5200, 5300, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6230i, 6233, 6270, 6280, 6288, 6610i, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, N70. Samsung: D520, D600, E250, E350, E360, E900, X160, X300, X500. Siemens: C65, C75, CF62, CF75, CX65, CX70, ME75. Sony Ericsson: J230i, K300i, K310i, K700, K750i, T630, W810i, Z520i, Z530i, Z550i.



X-Men Genetix

Rašykite SMS: PC JAVA 827859
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

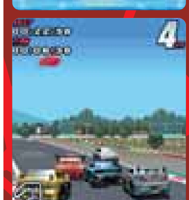
Motorola: E398, L6, V3 Razr, W220. Nokia: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3510i, 5140, 5300, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6100, 6101, 6103, 6131, 6170, 6230i, 6233, 6270, 6280, 6288, 6610i, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, N70. Samsung: D500, D600, E250, E350, E900, X450, X480, X500, X660. Siemens: C65, CX65, CX70, CX75, ME75. Sony Ericsson: K300i, K310i, K700, K750i, T610, T630, W810i, Z520i, Z530i, Z550i.



UEFA Champions Lgue 07

Rašykite SMS: PC JAVA 815715
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

LG: KG800. Motorola: E398, L6. Nokia: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 5140, 5200, 5300, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6230i, 6233, 6270, 6280, 6288, 6610i, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, N70. Samsung: D500, D520, D600, E250, E350, E360, E900, X660. Siemens: C65, C75, CX65, CX70, CX75, ME75. Sony Ericsson: K300i, K310i, K700, K750i, W810i, Z520i, Z530i.



Opposite Lock 3D

Rašykite SMS: PC JAVA 910430
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

Nokia: 3152, 3155, 3230, 3250, 3250, 5200, 5300, 6085, 6086, 6111, 6125, 6131, 6136, 6151, 6230i, 6233, 6234, 6235, 6255, 6260, 6270, 6280, 6288, 6300, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6680, 6681, 6682, 7373, 7390, 7610, N70, N72, N91-1. Sony Ericsson: J300i, K300i, K310i, K320, K500i, k508i, K510i, K550i, K600i, K608i, K610i, K700, K750i, K790i, K800i, K800iv, K810i, P900, P910, S700i, W200i, W300i, W550i, W600i, W610i, W660, W700i, W710i, W800i, W810i, W830i, W850i, W880, W900i, Z310, Z530i, Z610i, Z710i, Z800, Z800.



NBA LIVE 07

Rašykite SMS: PC JAVA 731216
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

LG: KG800. Motorola: E398, L6, V3 Razr. Nokia: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3510i, 5140, 5200, 5300, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6230i, 6233, 6270, 6280, 6288, 6610i, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, N70. Samsung: C130, D500, D520, D600, E250, E330, E350, E360, E900, X450, X460, X480, X660. Siemens: C65, C75, CF75, CX65, CX70, CX75, ME75. Sony Ericsson: K300i, K310i, K700, K750i, T610, T630, W810i, Z520i, Z530i.



Rašykite SMS: PC LOVE 1vardas 2vardas pvz.: PC LOVE Algis Monika
Siųskite numeriu: 1352 2 Lt



Rašykite SMS: PC SEKME <Jusu horoskopo ženklas>
pvz.: PC SEKME DVYNIAI Siųskite numeriu: 1352 2 Lt

Mp3 melodijos

Melodija	Kodas
69 danguje * Gyvenu	510967
Sniegė & Karina * Ten	511012
Naujieji Lietuviai * Princesė	510979
Vaidas * Myliu	510974
Jurga * Nebijok	510976
Naujieji lietuviai * Ruri ruri	275707
Naujieji lietuviai * R1	275705
Naujieji lietuviai * Afigienai	275701
N.L. * Užknisa tavo skambučiai	275700
69 danguje * Super mergaitės	275712
69 danguje * Ruri ruri	275711
69 danguje * 9 danguj	275709
SEL feat. MIA * Muzika	275748
SEL * Parašykite man laišką iš Paryžiaus	275696

Rašykite SMS: **PC RT kodas** pvz.: **PC RT 275705**
Siųskite nr.: **1350**
Siųskite draugui: **PC RT kodas 3706XXXXXXX**
Siųskite nr.: **1350** **5 Lt**

Linksmučiai

Linksmi MP3 skambučiai

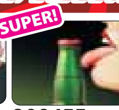
Melodija	Kodas
Varlės * Išprotėjęs skambutis	457264
Išprotėję šunys	457261
Skambutis kutena	457259
Seks bomba skambina	457256
Moters juokas	457254
Ring ring ring * Mielas skambutis	457253
Lietuvos himnas * Linksma dainelė	457247
1, 2, 3, 4, 5... * Išprotėjęs skambutis	317024
Šeimininkas..paimk mane..mmm	317018
Aš ne koks tai gramofonas	316725
Kuku... Bepročiai skambina...	313674
Davai!Davai!Davai!	311424
Pagyringas žadintuvas...	317033
Nerealus planas * žadintuvas	317031
Žinutė atėjo - Moters balsas	457266
Jums gimė sms	317027

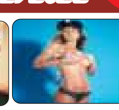
Rašykite SMS: **PC FT kodas** pvz.: **PC FT 457254**
Siųskite nr.: **1352**
Siųskite draugui: **PC FT kodas 3706XXXXXXX**
Siųskite nr.: **1352** **2 Lt**

Tikro garso melodija gali būti mp3 arba amr formatu, tai priklauso nuo telefono modelio. Tinka: Motorola: A1000, A630, A780, A835, A920, A925, C261, C380, C385, C390, C650, C975, C980, E1, E1000, E1070, E365, E378i, E398, E550, E680, E770, E790, L2, L6, MPx220, PEBL U6, PEBL V6, RAZR V3x, ROKR E1, L7, V8, V1050, V180, V188, V190, V220, V235, V3 Razr, V400, V500, V501, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, PEBL V6, V710, SLVR V8, V975, V980. Nokia: 2610, 2650, 3152, 3155, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 5500, 6020, 6021, 6060, 6070, 6080, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6131, 6136, 6151, 6170, 6200, 6220, 6230, 6233, 6234, 6235, 6255, 6260, 6270, 6280, 6288, 6600, 6630, 6670, 6680, 6681, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7380, 7600, 7610, 7650, 7710, 8800, 8801, 9300i, 9500, E50-2, E60-1, E61-1, E70-1, N-Gage, N70, N71, N72, N73, N80, N90, N91, N92. Samsung: A920, C240, D300, D520, D720, D730, D800, D820, D830, D840, D900, E316, E317, E320, E335, E338, E350, E370, E530, E600, E608, E610, E620, E640, E720, E770, E780, E860V, E900, E910, P207, P300, P777, P850, P900, P910, T309, X300, X500, X620, X630, X660V, X670, X680, X700, X810, X820, Z110, Z130, Z140, Z140V, Z150, Z300, Z400, Z500, Z510. Siemens: A31, AL21, C65, C66, C72, CL75, CX65, CX70, CX75, M75, ME75, S65, S68, S75, SK6R, SL75, SXG75. Sony Ericsson: B200, D750i, F500, J210, J220i, J300i, K300i, K310i, K500i, k508i, K510i, K600i, K608i, K610i, K700, K750i, K790i, K800i, M600i, P900, P910, P990i, S600i, S700i, T123i, T290, T616, T618, T628, T68, V600i, V630i, V800, W300i, W550i, W600i, W700i, W710i, W800i, W810i, W850i, W900i, W950i, Z1010, Z300i, Z520i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800.

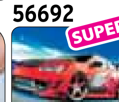
Paveikslėliai


530548

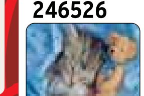

209455


56692


246526


40686


36623

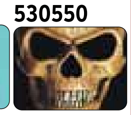

45759


98575


530550


481221


202380


66305

SUPER!

Rašykite SMS: **PC WALL kodas**
pvz.: **PC WALL 457254** Siųskite nr.: **1352**
Siųskite draugui: **PC WALL kodas 3706XXXXXXX**
Siųskite nr.: **1352** **2 Lt**

Spalvoti paveiksliukai tinka: Nokia: visiems naujiems modeliams. Motorola: C650, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600. Samsung: C100, C100, E700, E710, P400, P510, E800, E810, X450, X100, Z100, SGH-Z107. Siemens: C60, C62, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, St60, SX1. Sony Ericsson: K500i, K700, P800, P900, P910, T230, T300, T310, T610, T630, Z200.

Polifoninės melodijos

Topas

Melodija	Kodas
Dima Bilan * Never Let You Go	218439
Vilija * Mylėk	206288
A. Rimiškis * Kartais būna	214389
Lordi * Hard Rock Hallelujah	218458
Prison Break garso takelis	498288
69 Danguje * Super mergaitės	222321
Bumer 2 * Osen	221626
69 danguje * Devintam danguj	216344
Raketa * Dolce Gabana	216342
Christine Milton * Superstar	34735

Naujienos

Melodija	Kodas
Ten * Sniege ir 69 danguje	483320
Kam tu man * Andrius Rimiskis	496909
Menesienos sonata * Beethoven	37040
PANTERA * Omnitel	33001
As esu jei tu esi * Jurga	582272
Netikejom * Mango	582268
Akimirka * Neo	582265
Deja vu * Raminta	582263
Saulala raudona * Rasa ir Jonas	582262
Pas tave einu * V.Riaubiskyte	582261
Katyciu dainele * Yva	483322
Myliu motina tevyne * Vudis	582252
Relax (Take it easy) * Mika	510778
Put Your Hands Up 4 Detroit	497578
Lovelight * Robbie Williams	496498
My Love * Justin Timberlake	483301
All Good Things * Nelly Furtado	481616
Elniukai * Holly Dolly	227909
Hurt * Christina Aguilera	481533
Smack That * Akon Ft Eminem	481532
Snow * Red Hot Chili Peppers	233096
Nothing In This..* Paris Hilton	233095
Nusivylusios namų šeimininkės	450596

Lietuviškos

Melodija	Kodas
Alkana sirdis * Vilija	483313
Jeigu butu * Vudis	483312
Triu tiu tiu riu * Žas	222401
Viena * Rytis Cicinas	222329
Meilė tai * Delfinai	222328
Ateik ir pasilik * Taja	222327
Ėjom * Mango	222324
Super mergaitės * 69 Danguje	222321
Bling * Sel	222320
Beržynėliai * Mango	222319
Išsimiegok * Vudis	222317
Galbūt * Jurga	222316
Alaus alaus * Jonas	222315
Parašykite man laišką * Sel	222314
Apie meilę * Yva	222313
Teka saulė * Rasa ir Jonas	222312
Prisimink mane * Vilija	222310
Lietuvos rytas * Hokšila	218217
Laikas būt pirmiems * Marijonas	218216
Tegul sako * Atlanta	217133
Devintam danguj * 69 danguje	216344
Dolce Gabana * Raketa	216342
Laimė šalia * A.Rimiškis	216334
Asaros * 69 danguje	216333
Sielos nemiega * G&G sindikatas	214403
Man sakei * Vilija	214398
Ka tu man darai * Geltona	214391
Kartais būna * Andrius Rimiškis	214389
Daina ne daina * YVA	211818
Muzika * Sel ft. Mia	211815
Man nesvarbu * Neo	211812
Vivo per lei * Mino ir Vilija	209484
Mažyti mielas * Mokinukės	206018
Saulė * Augustė	206016
Į klubą * Raketa	195158
O kam sava * Andrius Rimiškis	209482
Saules miestas * Sel	188103
Blogom mergaitem viskas * Dange	188102
Ruri ruri * Naujieji lietuviai	187159
Spjaudau ir gaudau * Vilija	187157
Zalios metos * Atlanta	178454
Mūsų tai neliečia * Raketa	178450
Mes vyrai * Andrius Rimiškis	187162
Kreizy vasara * Hokshila	178445
Tavo delne * Neo	174067
Baby * Mokinukės	174063
Tarp krentančių žvai... * Funky	173779
6 nebūsiu * Mėsa	173768
Afigenai * Naujieji Lietuviai	173767
Šok ir nesustok * Biplan	173759
Nebenoriu laukt * D. Butkutė	161078
Pasaka apie du brolius * G&G	160779
Nebijok * Jurga	160373
Under the sun * Skamp	134796

Russian

Melodija	Kodas
Rusijos himnas	160234
NevozmoznoeVozmozno * D.Bilan	467669
Nochnoj huligan * Dima Bilan	272524
LML * Viagra	497813
Horosho krasavicam * Serdiuchka	497812
Hochesh ja tebe spoju * Korni	497805
Dza la la * Katia Lel	497803
Ja umoliaju * A Europa	497789
Poleteli * Filipp Kirkorov	497589
Vzletai * Hi Fi	225496
Moi yasnye dni * Oleg Gazmanov	222544
Osen * Bumer 2	221626
Svoboda * Sergej Shnurov	213667
Vozle doma tvoego * Serjoga	213230
Natasha * Ruki Vverh	116685
Tancy * Reflex	116684
Prosti kiska * Mumij Trollj	116683
Itogi * Zemfira	88711
Sideli i kurili * Splin	65960
Svoboda * Leningrad	65956

Populiari

Melodija	Kodas
Happy birthday * Flipsyde	201844
Hips Don't Lie * Shakira	213723
Back In Black * AC/DC	12073
Thunderstruck * AC/DC	10137
Big City Life * Mattafix	172939
Stars Are Blind * Paris Hilton	219247
Daddy Cool * Boney M	21321
Your're Beautiful * James Blunt	173731
World, Hold On * Bob Sinclar	214526
Sexy Back * Justin Timberlake	221832
Trumpets * Flipsyde	219363
Precious * Depeche Mode	173687
We Will Rock You * Queen	25005
Maneater * Nelly Furtado	218637
Voodoo People * Prodigy	38570
My Love * Justin Timberlake	483301
Lambada	66420
The Sopranos garso takelis	10597
Final Countdown * Europe	24106
Don't Cha * The Pussycat Dolls	172723
Candy Shop * 50 Cent	73578
Out Of Space * Prodigy	188344
Love Generation * Bob Sinclar	182252
Feel * Robbie Williams	120116
La camisa negra * Juanes	209539
Back For Good * Take That	208729
Nasty * Janet Jackson	206304
Perfect Love * Simply Red	189182
All I Want * Mariah Carey	189010
Don't Give Hate * Jamiroquai	188377
Bongo bong * Manu Chao	188104
Me gusta * Manu Chao	187165
Hung Up * Madonna	182253
Luxurious * Gwen Stefani	182238
Get Your Number * Mariah Carey	179667
Whoomp * Crazy frog	178455
Someday * Britney Spears	173791
The pink panther * Crazy Frog	173766
Popcorn * Crazy Frog	173765
La Tortura * Shakira	115932
We Belong Together * M.Carey	115927
The War Is Not Over * Walters	113183
Lonely * Akon	100363
Counting Down Days * Imbruglia	92877
The Sound Of San Francisco	84528
Everybody Hurts * R.E.M	84209
Here With Me * Dido	84199
My Heart Will Go On * Titanic	84198
Lift Me Up * Moby	74397
I'm Out of Love * Anastacia	73963
Call on Me * Eric Prydz	73515
My My My * Armand Van Helden	69448
Sunday Morning * Maroon5	66292
EnjoyTheSilence * DepecheMode	66274
Misunderstood * Robbie Williams	58185
Pump it up * Denzel	57531
Chocolate * Kylie Minogue	44977
Guilty * The Rasmus	44975
Shake That * Scooter	44767
Boro Boro * Arash	43652
My Prerogative * Britney Spears	43534
Bang Bang * Kill Bill	38908
Firestarter * Prodigy	38726
This Love * Maroon5	38697

Rock

Melodija	Kodas
Hard Rock Hallelujah * Lordi	218490
About A Girl * Nirvana	208738
Anarchy In The UK * Sex Pistols	206151
Number Of Beast * Iron Maiden	65906
Amerika * Rammstein	45258
Someday * Nickelback	32516

Polifoninei melodijai gauti rašykite SMS:
PC SUPER kodas pvz.: **PC SUPER 275705** Siųskite nr.: **1352**
Siųsti draugui: **PC SUPER kodas 3706XXXXXXX** Siųskite nr.: **1352** **2 Lt**
Mono melodijai gauti rašykite SMS:
PC M kodas pvz.: **PC M 275705** Siųskite nr.: **1352** **2 Lt**

Melodijos tinka:

Polifoninės melodijos tinka: Nokia: visiems naujiems telefonams. Samsung: D500, E700, E710, P400, P510, S300M, SGH-E330, E800, E810, X450, X460, T100, V200, X100. Siemens: A60, C55, C60, C62, CF62, CV65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, ST60, Sx1. Sony Ericsson: K500i, K700, K750, W800i, P800, P900, P910, S700i, T230, T290i, T300, T310, T610, T630, V800, Z1010, Z200. **Mono melodijos tinka:** Nokia: visiems naujiems telefonams.

WAP nustatymai

Įsitikink, kad tavo telefone nustatyti WAP parametrai! Atsisiųskite parametrus iš savo operatoriaus! Ši žinutė automatiškai sukonfigūruos WAP - Nokia ir Sony Ericsson telefonams. WAP ir GPRS veikia OMNITEL, BITĖS ir TELE2 tinkluose.
Rašykite žinutę: **GPRSWAP** Siųskite numeriu: **1352** 2 Lt

Sveiki,

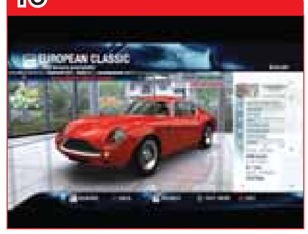
Pirmasis vasarinis šių metų numeris kitoks, nei būdavo įprasta. Priežastis? Didžiosios E3 parodos sumažinimas ir perkėlimas į vidurvasarį. Žinoma, apie ją mes būtinai parašysime, tik tai nebus tokia didžiulė informacijos lavina, kaip esame įpratę. Kita vertus, kūrėjai ir leidėjai jaučia tą ilgametę inerciją, kad ir mažesnės E3 parodos artėjimą, pateikia svarbių naujienų. Dėl to ir laukiamiausių skyrelis didesnis, dėl to toks ilgus metus slapta lauktas „StarCraft II“ anonsas.

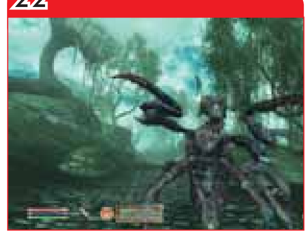
Neturėdami temos daugiausia dėmesio vėl skiriame žaidimų apžvalgoms — jų beveik tiek pat daug kaip ir praėjusiame numeryje. Pavasarinis atgimimas dar neišsisėmė ir tikriausiai neišsisems kitame numeryje. O kitas numeris turėtų būti iš tiesų ypatingas, nes sulauksime 50–ies! Ir švęsime ne vieną, o du jubiliejus ;).

Ričardas Jaščemskas



Turinys 07 06

16


22


34


40


58


Vyr. redaktorius	Ričardas Jaščemskas
Redaktorius	Jogintas Visockas
Naujienų redaktorius	Aleksandras Maslovas
Stilistė	Reda Lazaravičienė
Dizaineris — maketuotojas	Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Vidas Gavelis, Mindaugas Mozūras, Gedas Ivanauskas, Vytautas Luka-ševičius, Paulius Visockas, Paulius Paskačimas, Vytautas Budreika, Žilvinas Gelžinis, Darius Vasylius, Aurelija Pociūtė, Andrius Raižys, Žygimantas Kudirka.

Žurnalą leidžia UAB „UPG Baltic“.
ISSN 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“
(Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 7.521
Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.
www.upg.lt

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659,
tel.: +370 5 210 1520
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt

Pegi reitingai

Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas

Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai

Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus

Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.

Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai

Diskriminacija – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

Žaidimų platformos

PC DVD – Asmeninis Kompiuteris
PS2 – Sony PlayStation 2
XBOX – Microsoft Xbox
– Nintendo GameCube
PS3 – PlayStation 3
– Microsoft Xbox 360
Wii – Nintendo Wii

Labiausiai laukiami žaidimai

TimeShift



Šios futuristinės šaudyklės, leidžiančios kontroliuoti laiką, išsižioję laukėme lygiai prieš metus. Tada dar palaukėme iki rudens. O nuo tada laukiame iki šiol ir lauksime iki pat šių metų rudens. Apie tokį nuolat vėluojantį žaidimą būtų galima ir nekalbėti, tačiau optimizmo suteikia neseniai išleistas labai vėlavęs „Stalkeris“, taip pat ir nauji „TimeShift“ kūrėjų pasakojimai apie visiškai pakeistą žaidimą.

Iš to „TimeShift“, apie kurį pasakojome seniau, liko tik pagrindiniai „griaučiai“. Jūs vis dar esate vyrukas su prabangiu kostiumu, sugebančiu į skirtingas puses lankstyti laiką. Vis dar kovojate murzinų sukilėlių būryje prieš galingą imperialistą valdovą Kroną. Štai ir viskas, visa kita yra pakeista ir perkurta iš pagrindų. Net pats herojus yra perkurtas ir aprengtas jau visą kūną dengiančiu kostiumu, su kuriuo atrodo kaip kibernetinis nindzė („Crysis“ įtaka?).

Daugiausia pakitimų lėmė tai, kad pirmuoju atveju „TimeShift“ buvo kuriamas Xbox konsolei, tik vėliau, pasikeitus leidėjams, buvo nuspręsta viską perkurti ir ruošti naujesniam X360. PC versija, žinoma, lieka kukliai kamputyje ir laukia, kuo šie pakitimai pasibaigs. Bet, reikia tikėtis, šis perėjimas į naujesnę technologiją duos naudos ir PC žaidėjams. Gavę naujų investicijų, kūrėjai nepagailėjo laiko ir pastangų, sugrūdo į žaidimą naujausius šviesos ir fizikos efektus.

Nors laiko valdymas liko svarbiausia žaidimo savybe, pati funkcija taip pat pakoreguota. Anksčiau buvo galima sustabdyti, sulėtinti ar atsukti laiką atgal, tačiau tai pasirodė per daug sudėtinga daugelyje žaidimo situacijų. Dabar kūrėjai nusprendė perkelti daugiau naštos pačiam kostiumui ir leisti jam spręsti už jus. Kostiumas nuolat seks jūsų situaciją ir kiekvienu metu bus paruošęs labiausiai tinkamą laiko valdymo veiksmą, jums tik užteks paspausti mygtuką. Taip kūrėjai bando žaidimą pagreitinti, kad jis keltų mažiau galvos skausmo žaidėjams.

„TimeShift“ pagaliau žada pasirodyti šių metų pabaigoje. Tikėkimės, trečias atidėjimo kartas nebemeluos.

■ Naujoji žaidimo versija daug tamsesnė ir intensyvesnė, verčianti žaidėją naudotis priedangomis ir veltis į artimas kovas mažose patalpose. Labai primena „F.E.A.R.“ ir tai nenuostabu, nes naujasis „TimeShift“ meninis vadovas prieš tai dirbo būtent su šiuo žaidimu.



Medal Of Honor: Airborne



Karinės šaudyklės „nuo kurios viskas prasidėjo“ sugrįžimas laukia jau visai greitai — rugpjūčio pabaigoje. Apie šį ambicingiausią serijos žaidimą plačiau jau pasakojome. Dabar kūrėjai smulkiau pademonstravo, kaip veikia svarbiausia žaidimo naujovė — galimybė misijas pradėti skirtinguose nusileidimo taškuose.

Geriausiai tai iliustruos kūrėjų pavyzdys. Operacijos Husky metu įsiveržime į Siciliją, turėsite keletą taktiškai pranašių galimybių nusileisti. Pirmoji — ant miesto rotušės stogo, kur pateksite į patį kovos įkarštį. Nebus daug laiko reaguoti ir planuoti, nes iš karto turėsite kautis su priešais. Kartu su jumis nusileis keturi kariai. Dar šią situaciją padės išgyventi netoliese esantis vienas iš jūsų tikslų — priešlėktuvinis ginklas.

Antroji vieta — bokšto aikštelė. Tai ramus ir saugus kampas, puiki vieta suplanuoti ir apgalvoti būsimą žygį į Adanti miestą. Čia nusileis daugiau Sąjungininkų, tad kartu su jais galėsite keliauti į miesto aikštę ar prie šiaurės rytų vartų, o ten pulti priešus.

Nusileidimas ant turgaus pastato stogo leis patogiai pradėti operaciją ir iš tiesų parodo, koks „Airborne“ žaidime yra svarbus aukštis. Naudodamiesi stogais, galėsite greitai pasiekti kiekvieną iš pagrindinių misijos kovų. Galite likti ant stogo ir iš aukštai „lesti“ vienos ar kitos kovos priešus, taip pat leistis žemyn ir įsijungti į artimą kovą.

Pavojingiausia nusileidimo vieta yra prie šiaurės rytų vartų, tačiau čia nusileidęs atsidursite labai arti prie vieno iš tikslų — stipriai saugomo priešlėktuvinio ginklo. Laimei, kartu su jumis gali nusileisti keli kariai, kurių pagalba nukreipsite priešų su kulkosvaidžiu dėmesį. O patys naudodamiesi priedangomis „prasikasite“ pro likusius priešus.

Be šių vietų yra dar keletas pozicijų, kur galite nusileisti ir, kaip galima įsivaizduoti iš pavyzdžio, misijos eiga labai skirsis. Svarbiausia, kad bus galima pasirinkti būsimą puolimo taktiką, kur pasireikšti sugebės ir mėgstantys greitas aršias kovas, ir lėtus sėlinimus iš užnugario, ir darbą snaiperio ginklu. Tačiau nusileidimas yra tik pradžia: žaidimo stilių įtakos ir pasirinkti ginklai bei tolimesni jūsų veiksmai. Kūrėjai apsiėmė atlikti labai sunkią užduotį — sukurti ne tiesinį kaip įprastą žaidimą, o tokią kovą, kuri įtikinamai atrodytų ir įtrauktų žaidėją visapusiškai. Jei jiems viskas pavyks kaip planuota, „Airborne“ taps pačiu tikroviškiausiu Antrojo Pasaulinio karo žaidimu.

■ Prieš nusileidimą matomas žemėlapis leidžia pasirinkti vieną iš daugelio nusileidimo taškų.



3 Devil May Cry 4

Ketvertas šį kartą yra laimingas skaičius. Vos prieš porą mėnesių pasidžiaugę, kad būsimasis „Devil May Cry" atkeliaus ir į PC, dabar sužinojome, kas dar mūsų laukia naujosiose velniškose skerdynėse.

O laukia pats Dantė. Pamenate, rašėme, jog „Capcom" labai nustebino gerbėjus atskleidę, jog pagrindinis veikėjas bus ne Dantė, o naujas jaunas herojus Nero. Apie Dantės vaidmenį buvo nutylėta ir nepranešta iki šiol. Bet nėra ko baimintis, nes garsiausią velnių skerdiką taip pat galėsime valdyti. Dantė grįš su visais DMC 3 žaidime matytais judesiais. Tačiau šį kartą nereikės laikytis tam tikro stiliaus — galėsite visus keisti tiesiog kovos metu. Kaip galima suprasti, Dantės laisvai rinktis negalėsime, jį valdyti gausime keliaudami žaidimo metu siužeto linija, kuri, deja, yra vis dar slepiama. Žinoma tik tiek, kad naujasis herojus Nero priklauso demonų medžiotojų grupei, kuriems buvo pavesta pasirūpinti kažkokiomis „problemomis". Būtent taip jo kelias susikerta su Dante. Įvykiai, kaip tariama, vyksta tarp pirmosios ir antrosios „Devil May Cry" serijų.



■ Laukia įnirtingos kovos su virtinėmis priešų, kur ir patį Balrogą primenantys siaubūnai.

4 Call of Duty 4: Modern Warfare

Pagaliau! Ilgai besitesę gandai ir nesibaigiantys klausimai, kas gi bus su „Call of Duty“ serija toliau, baigti. „Call of Duty 4“ paskelbtas oficialiai! Tiesa, tai reiškia, kad, kaip ir spėjome, trečioji CoD serija taip ir nepasirodys kompiuteriuose. Tačiau ketvirtoji serija parodys mums visai kitokį karą.

„Modern Warfare“ — toks naujosios serijos pavadinimas, kuris, be abejo, reiškia, kad kovosime nebe Antrajame Pasauliniame kare, o dalyvausime šiuolaikiniuose kariniuose susirėmimuose. O tai kūrėjams suteikia daugiau laisvės ir galimybės paruošti mums dar įvairesnes ir įspūdingesnes kovas. To tikėtis iš naujosios „Call of Duty“ serijos galime šimtu procentu.

Deja, tai ir viskas, kas kol kas žinoma apie naująją „Call of Duty“ seriją. Vietoje įprasto pranešimo spaudai, kaip būna tokiais atvejais, „Activision“ apie žaidimą paskelbė filmuku, kurį galite rasti šio numerio DVD diske. Gal ir teisingai pasielgė kompanija — tokie vaizdai kalba patys už save.

Alone in the Dark 5



Nuo pat paskelbimo praėjusių metų E3 parodoje apie puikios siaubo nuotykių serijos „Alone in the Dark“ atgimimą nebuvo jokių detalesnių žinių. Ir štai neseniai pasirodė pirmasis stambus videofilmukas, kurį galite rasti DVD diske, taip pat paskelbta naujiena apie būsimojo žaidimo scenaristą.

Naują istoriją apie detektyvą Edvardą Kernbį parašys žymus JAV romanų autorius Lorenzo Karkatera. Šis autorius dirbo įvairiose TV laidose ir prisidėjo kuriant kino filmus. Žymiausias jo romanas — „Sleepers“, pagal kurį sukurtas ir filmas su žymiausiais Holivudo aktoriais Robertu De Niro, Dustinu Hofmanu ir Bradu Pitu.

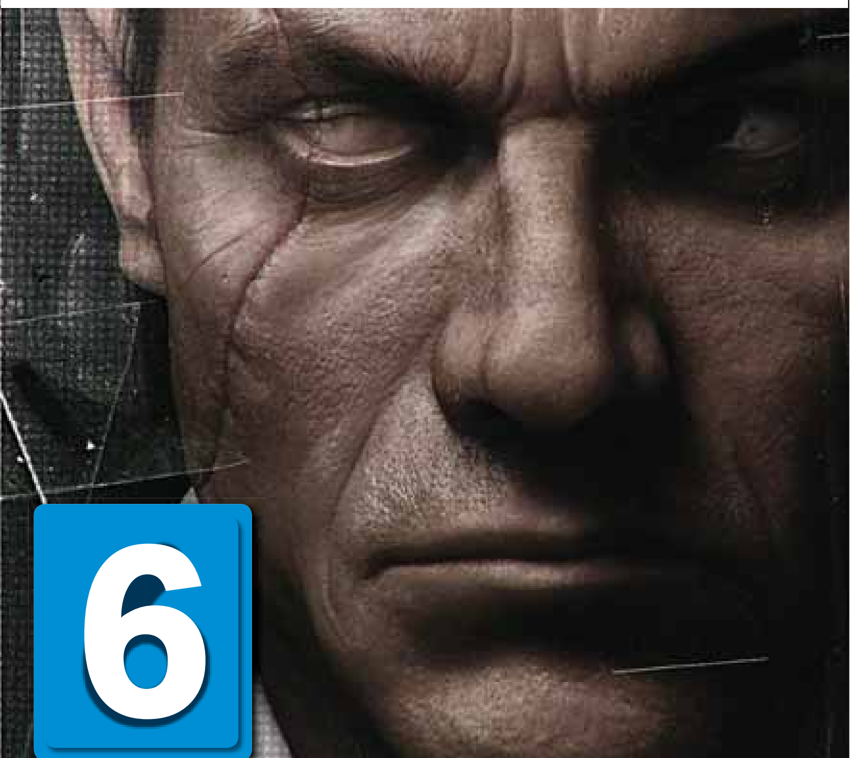
„Eden Games“ studijos kuriamas žaidimas senąjį herojų perkels į modernių laikų Niujorką. Pasak kūrėjų, žaidimas turės dramatišką ir greitą siužetą, pažangų dirbtinį intelektą, nuostabius viazdus ir atvirą tyrinėjimui aplinką.

Su geromis naujienomis viena ir nelabai gera: žaidimo pasirodymas atidėtas iki kitų metų.









6

Kane & Lynch: Dead Men

Apie šį naują „Hitman“ serijos kūrėjų „Io Interactive“ darbą senokai nepasakojome. Priminsime, kad tai veiksmo žaidimas apie du pabėgusius kalinius, kuriame akcentuojamas bendradarbiavimo režimas. „Eidos“, žaidimo leidėjai, neseniai paskelbė, kad „Kane&Lynch“ pasirodys ne tik PC bei X360, bet ir PS3 platformose. Taip pat buvo atskleista ir keletas žaidimo naujovių.

Be pagrindinių herojų Keino ir Lynčo, į užduotis reikės temptis ir daugiau žmonių. Jų, tiesa, negalėsime kontroliuoti, tačiau šiems pagalbiniams galėsime įsakyti užimti tam tikras pozicijas, panašiai kaip kitame garsiame šios studijos žaidime „Freedom Fighters“. Tai padės nukreipti priešų dėmesį nuo pagrindinių herojų ir leisti jiems atlikti savo užduotis.

Taip pat detaliau paaiškinta ir kova žaidime. Kovojant teks nuolat naudotis priedangomis ir slapstytis nuo priešų atakų. Tačiau nebus galima užimti patogios pozicijos ir „campinti“ saugiai atakuojant priešus, nes daugumą priedangų yra sunaikinamos. Būsite priversti nuolat keisti savo pozicijas. Priedangos ir greitas judėjimas taip pat privers šaudyti aklai iš už priedangos ar bėgant. Turėsite rinktis: ar šaudyti ne taip taikliai, tačiau saugiau, ar persijungti į taiklesnio šaudymo režimą, bet likti atviru priešams.

Bus galima ne tik šaudyti, bet ir kautis artimoje kovoje. Galėsite priešui stuktelti ir trumpam „išjungti“, o tuo metu pasislėpti už priedangos. Arba su nedideliu peiliu atlikti mirtiną ataką, kurios metu, vėl liksite be priedangos.

Įdomu ir naudinga žaidime bus tai, kad su savo komandos nariais galėsite keistis ginklais. Tai ypatingai pravartu, nes kiekvienas žmogus galės turėti tik po vieną kelių rūšių ginklą, pavyzdžiui, vieną pistoletą, vieną šautuvą, granatą ir dūmų paketą. Reikalui esant, tarkim, bus galima atiduoti kolegai šautuvą ir iš jo pasiimti snaiperinį ginklą ar šratinį šautuvą, o tai labai pakeis įveikiant tą vietovę.

Naudinga nauja savybė yra ir žaidimo žemėlapis. Išsitraukę žemėlapį galėsite matyti savo ir komandos pozicijas, o kamera bus nukreipta į artimiausią jūsų tikslą arba į kritusį komandos draugą, kuriam reikia pagalbos. Jūsų kolegos taip pat galės jus atgaivinti nelaimės atveju, tačiau tai priklausys nuo to, kaip toli nuo kitų būsite, kiek jūs jiems rūpėsite. Kita vertus, mirti yra naudinga, nes tuo metu išvysite siužetines nuotrupas iš praeities ir taip po truputį pažinsite savo herojus.

Kol kas tiek naujienų apie nusikaltėlius bėglius. „Kane&Lynch: Dead Men“ planuojama išleisti šių metų pabaigoje.



7

Fallout 3

Pabaigsime šį kartą neįprastai ilgą laukiamiausių skyrelį netipiška naujiena. Ne, išsamių detalių apie vieno absoliučiai stambiausių ir įtakingiausių žaidimų tęsinį dar nėra, jos, kaip žadėjo kūrėjai „Bethesda“, pasirodys netrukus, jei pažadai išsipildys, apie šį žaidimą paskaitysite visai netrukus, kitame numeryje.

O kol kas šis pavadinimas į akiratį pateko dėl kelių dalykų. Pirma, oficialiai paskelbtas vienas iš būsimąjį žaidimą įgarsinsiančių aktorių — tai „Šindlerio sąraše“, „Betmenas: pradžia“ ir daugelyje kitų garsių filmų pasirodęs Liamas Nysonas. Paskelbus apie aktorių kartu trumpai užsiminta ir apie „Fallout 3“ aplinką, kuri bus labai nepanaši į ankstesnių „Fallout“ serijų pasaulius.

Kita naujiena, susijusi su šiuo žaidimu, yra ta, kad senasis kompanijos „Interplay“ kurtas „Fallout“ tęsinys, žinomas pavadinimu „Project Van Buren“, tik dabar buvo visiškai sustabdytas, nors teises į žaidimo tęsinį dar 2004–aisiais metais įsigijo „Bethesda“. Ta proga „Interplay“ išleido „Van Buren“ demonstracinę versiją, kurią galite rasti mūsų diske. Tai vienintelė galimybė pasižiūrėti, koks galėjo būti „Fallout 3“. O koks jis bus iš tiesų, sužinosime, tikėkimės, jau kitame numeryje.

■ Pirmieji oficialūs „Fallout 3“ vaizdai. Ir kol kas jokių kūrėjų komentarų, kitaip tariant, laisvė jūsų fantazijai.







NEVERWINTER NIGHTS PASIPILDO IŠDAVIKAIS

Maža to, kad „Obsidian“ reguliariai leidžia pataisas savo RPG žaidimui „Neverwinter Nights 2“, kompanija taip pat darbuojasi su papildymu, kurio pasirodymas numatomas jau šių metų rudenį.

„Neverwinter Nights 2: Mask of The Betrayer“ pasiūlys naują pilnavertę kampaniją „Forgotten Realms“ visatoje, naujus monstrus, ne mažiau naujus ginklus ir milžinišką kvestų kiekį. Papildymo įvykiai vystosi iš karto po „Neverwinter Nights 2“ baigties. Po mūšio su Šešėlių Karaliumi žaidėjas pabunda visiškai vienas neaiškioje vietoje. Apsuptas piktųjų dvasių, pagrindinis herojus pradeda eilinę epinę kelionę siekiant įminti naujas „Forgotten Realms“ mįsles.

40 pasaulio šalyse buvo parduota daugiau kaip 3 milijonai kopijų „Neverwinter Nights“ frančizės, išverstų į 10 kalbų. Milžiniška frančizės, į kurios sudėtį įeina „Neverwinter Nights“, „Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide“, „Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark“ ir „Neverwinter Nights 2“, fanų bendrija sukūrė daugiau kaip 5000 įvairių modifikacijų su redaktoriumi, kurį kūrėjai pasiūlė savo gerbėjams visiškai nemokamai.

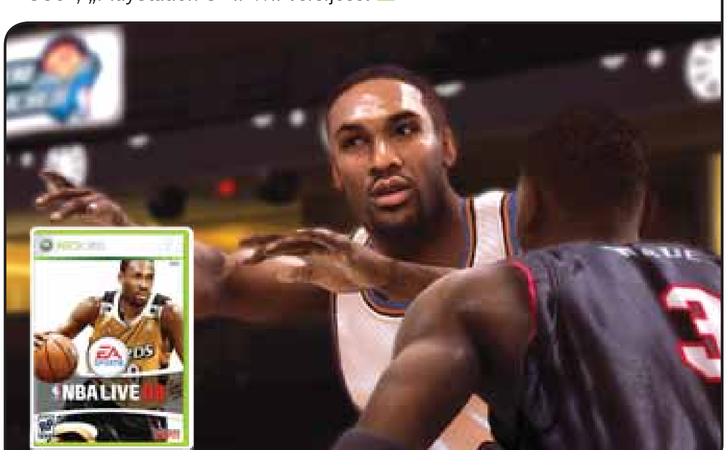
NBA LIVE 08: NAUJAS VEIDAS

Sportinis „Electronic Arts“ žaidimas be populiarios fizionomikos dėžutėje — ne taisyklė, o greičiau apmaudi išimtis. Mes tylime apie svarbiausias kompanijos frančizes: NFL, FIFA, NHL, turinčias atitinkamas licencijas ir nemenkus biudžetus.

Čia priskiriama, be abejo, ir NBA, apie kurios naujausią iteraciją „NBA Live 08“ yra ši naujiena. „Elektronikai“ sugebėjo įsivilioti žaidimo viršeliui labai gerai žinomą Amerikoje krepšininką, 25 metų Gilbertą Arenasą, pravarde „Agent Zero“.

Gilbertas atėjo į NBA universitetų lygą dar 2001–aisiais metais ir kelerius metus likdavo šešėlyje, kol 2003–aisiais jauną talentą pagaliau pastebėjo ir paėmė į „suaugusių“ komandą „Washington Wizards“. Čia jis ir verčiasi iki šiol, labai greitai tapo nauja krepšinio žvaigždė. Vyrukas, kuris yra ištikimas NBA frančizės iš EA gerbėjas nuo kūdikystės, nesitikėjo, kad gali patekti į mėgstamą žaidimą, yra labai laimingas.

„NBA Live 08“ pasirodys parduotuvėse šių metų rudenį PC, „Xbox 360“, „PlayStation 3“ ir Wii versijose.



Verslo naujienos

NAUJAS ŽAIDĖJAS: COLONY STUDIOS

Apie savo egzistavimą skelbia nauja kūrėjų grupė „Colony Studios“, įsikūrusi Reno miestelyje, Nevados valstijoje (JAV). Prie vairo ir vėl „industrijos pensininkai“ — apie dešimtį žmonių subėgo iš įvairių studijų, kur spėjo pasidarbuoti su tokiais MMO projektais: „World of Warcraft“, „City of Heroes“, „Dark Age of Camelot“, „Lord of the Rings Online“ ir „Ultima Online“.

Vadovauja visai šiai draugijai ponas Maiklas Vollesas, per 17 savo sunkaus darbo metų sudalyvavęs „EVE Online“ ir „The Fallen“ kūrime. Su tokiu tarnybos lapu pats Dievas liepia naujai sudarytai studijai sukurti ką nors „online“. Neabejokite, taip ir bus.

Vaikinai nesikuklina: mūsų laukia kažkas iš MMO, fantastiško, vykstančio kosmose, su „patraukliu „geimplėjumi“, naujovišku dizainu ir unikaliu turiniu“. Nieko kito mes, prisipažinsime, ir nelaukėme.

Žanro pasirinkimą kūrėjai aiškina paprastai. „Mes gi žinome, kaip kuriami MMO, sugebame pajudinti žanrą į priekį, sukurti nedidelę revoliuciją“.

Kaip būtent vadinsis ši revoliucija, kol kas nepranešama. Tačiau kilti ji turėtų maždaug 2009–aisiais metais.

LEFT BEHIND GAMES TEISMO DIENA

Kažkokios beprasmybės vyksta „Left Behind Games“ studijos, žinomoms mums iš postapokaliptinės strategijos „Left Behind: Eternal Forces“, kuluaruose. Anąkart bendrovę paliko viceprezidentas Deividas Kleinas, o paskui jį iškeliavo ir pats prezidentas Džefris Frišneris.

Kompanijos CEO, Trojus Lindonas, atrodo, vadovaujasi kalniečių šūkiu: „Pabaigoje išliks tik vienas“, nes ponaitis neįkyriai pasiūlė 3 likusiems direktorių tarybos nariams krautis lagaminus ir dingti jam iš akių. „Grynai savanoriškai“, žinoma. Dėl kiauros banko sąskaitos ar Trojaus noro gauti daugiau valdymo laisvės — nepranešama.

Primename, kad prieš kelis mėnesius „Left Behind“ paskelbė apie 4,1 milijonų dolerių nuostolius pastarąjį finansinį ketvirtį. Tačiau Lindonas tada pareiškė, kad gedulingoms mišioms dar ne metas, kompanija išsikapstys dėl originalaus „Left Behind“ ir jo tęsinio pardavimų. Na o jei pamenate, kokioje pozicijoje šis žaidimas svečiavosi „PC Klubo“ rekomenduojamų žaidimų skyrelyje, tokie pareiškimai kelia tik ironišką šypseną.

ATARI ATLEIDIMAI

Daug kentėjusi „Atari“, neseniai praradusi savo įkūrėją ir prezidentą Bruno Bonnelį, deda visas pastangas siekdama pagerinti padėtį.

JAV leidėjas, mirtinai „užmelžęs“ „Dragon Ball Z“ frančizę ir dabar aktyviai minkantis „Test Drive Unlimited“ tešmenį, rengiasi neišvengiamam momentui, kai pastarojo pelnas pasibaigs. Tuo tikslu ir atlieka restruktūrizavimą „lankstesniam reagavimui į rinkos užklausas“.

Ką reiškia sąvoka „restruktūrizavimas“ šiuo konkrečiu atveju, suprasti nesunku: masiški atleidimai. Kompanija ketina atleisti 20 proc. visų savo darbuotojų, net valdininkus veltėdžius.

Ką gi, investuotojai tik apsidžiaugs sumažėjusiomis išlaidomis, o kaip paskui versis „Atari“ — čia jau kitas klausimas. Leidėjas, kelis pastaruosius metus rūpestingai pardavinėjęs savo intelektualinę nuosavybę pusdykiai, ketina pabaigti šitą, hm, „restruktūrizavimą“ liepos pabaigoje.

JOWOOD ATEINA Į KONSOLIŲ FRONTĄ

Ką padaro praktiškas ir taupus (arba tingokas) žaidimų leidėjas, turintis savo aktyve daugybę populiarių žaidimų ir norintis juos parduoti dar sykį?

Labai paprasta: ketina perkelti ją į kokias nors naujas platformas, kurių nespėjo pasiekti anksčiau.

Būtent tokiu keliu nusprendė žygiuoti žymus austrų leidėjas „JoWood“ — kompanija ketina perkelti savo sėkmingiausius PC projektus į „Xbox 360“, „PlayStation 3“ ir Wii konsoles. Sąraše daug skambių pavadinimų: „Gothic“, „SpellForce“, „Painkiller“ ir „Dungeon Lords“. „JoWood“ skelbia, kad jau pradėjo derybas su kūrėjais ir pirmuosius „naujus senus“ žaidimus išleis 2008–ųjų metų pabaigoje — 2009–ųjų pradžioje.

Visi nori sumuštinių su ikrais vietoj dešros.

ŽAIDIMAI UŽ 5 LT

Stambus leidėjas „Ubisoft“ susimąstė: o kas, jei nuvalius dulkes nuo kelių hitų ir paleidus juos pardavinėti antrą kartą už visiškai juokingą kainą? Pasirodo, bus puikaus pelno ir susigrūdusių žaidėjų padėkos.

Eksperimentuojama kol kas tik Didžiojoje Britanijoje su daugybe pripažintų hitų: „Prince of Persia: Sands of Time“, „Rayman 2: The Great Escape“

Verslo naujienos

ir „Brothers In Arms: Road to Hill 30“. Visų žaidimų parduodama tik PC versijos; rekia įvertinti juokingą (net mums, lietuviams) vieno svaro sterlingų (apie 5 Lt) kainą.

Tikimės, kad svetimu pavyzdžiu užsikrės ir kiti leidėjai.

DUOK GAZO!

Pasirodžius aišku kokiai superstrategijai, nuo Kriso Teiloro pagaliau nuklijuota „Total Annihilation kūrėjo“ etiketė — dabar poną vadina tik „Supreme Commander“ kūrėju.

Be šių dviejų RTS, kurių kiekviena sukūrė mažą revoliuciją užsistovėjusiame žanre, Krisas dar yra „Gas Powered Games“ studijos, kuri išleido abu žaidimus, įkūrėjas. Studijos ateities planai iš tiesų napoleoniški: oficialioje svetainėje neseniai pasirodė daugybė darbo pasiūlymų.

Ponas Teiloras buvo toks mielas, kad pakomentavo atnaujinimą. Pasirodo, kompanija kuria net 3 projektus: visų pirma, „Supreme Commander“ tęsinį. Antra, visiškai naują PC žaidimą. Ir trečia — ne ką mažiau naują žaidimą, su kuriuo „Gas Powered“ ketina išeiti į konsolių rinką.

Ar ne per daug vienam kartui, Krisai? Juk mes dabar nusikamuosime ir prastai miegosime naktimis, kol nesužinosime daugiau. Daugiau!



UKRAINIEČIAI PASMERKIA PASAULĮ





Kompanija „Vogster Entertainment“ anonsavo veiksmo RPG „Condemned World Saga“. Jį kuria ukrainiečiai „Wolf Run Studios“ — „Condemned“ taps jų debiutiniu projektu.

Kūrėjų valia žiaurus likimas nubloškia mus į apleistą miestą, kažkada milžiniškos imperijos sostinę, paverstą kolektyviniu kalėjimu, kurios gyventojai nuolat kovoja dėl teisės gyventi. Natūralioji atranka vykdoma elementariai — muštynėse.

Žaidėjams siūlomi 3 veikėjai: buvęs imtynininkas Rikas, vagilė Lori ir mutantas Tianas. Pasirinkti savo noru neleidžiama, kurį būtent veikėją prižiūrėsime, priklauso nuo siužeto. Mūšyje gali dalyvauti ne tik rankos ir kojos, bet ir bet kurie atsitiktiniai daiktai: ir kėdės, ir buteliai. Sėkmingai išmušę dantis varžovams gauname patirties taškų, kuriuos suvartojame naujiems įgūdžiams išmokti bei esamiems judesiams patobulinti.



AUKSO VILNOS BEIEŠKANT

Kompanija „Codemasters” rengia originalų veiksmo RPG žaidimą didžiuliam platformų trejetui: PC, „Xbox 360“ ir PS3. Naujovės pavadinimas iš karto pasako apie ją daug įdomaus — „Rise of the Argonauts“. Kas yra argonautai, turėtumėte atsiminti jeigu ne iš mokyklos kurso, tai iš filmų. Jeigu trumpai, tai Senovės Graikijos jūreiviai, kurie, vadovaujami Jasono, per Juodąją jūrą keliavo ieškoti aukso vilnos. Taip skelbia mitai. Istorija mano, kad iš tikrųjų argonautai banaliai plėšikaudavo Juodosios jūros pakrantėse.

Žaidimo veiksmas, aiškus reikalas, klostosi Senovės Graikijoje su visu jos dievų panteonu, dalyvaujant legendiniams kariams, yra ir pats Jasonas. Žaisti greičiausiai teks už pastaruosius, o pirmuosius — draugiškai tapšnoti per petį.

Neabejojame nė sekundei, kad ir šiame projekte apie senovę mums bus kabinama daug makaronų. Klausimas tik, kiek kartų jų kiekis viršys smagumo ribas.

Atsakymą į šį klausimą pavyks sužinoti ne anksčiau 2008–ųjų metų.

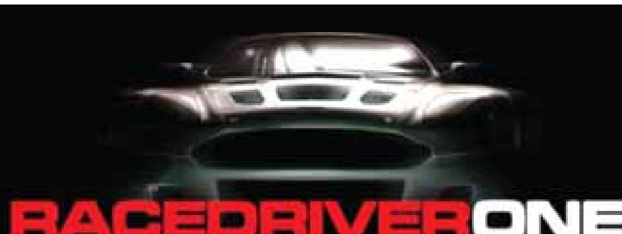
EUROPA KELIA TRIKAMPĘ SKRYBĖLĘ

Kompanija „Paradox Interactive“ anonsavo naują papildymą populiariai strategijai „Europa Universalis III“. „Viršsvoris“ gavo skambų pavadinimą „Napoleon‘s Ambition“ ir pasiūlys žaidėjams sudalyvauti Prancūzijos revoliucijoje bei po jos sekusiose garsiojo korsikiečio su trikampe skrybėle nuotykiuose.

Išplėtimas pasiūlys mums daugybę skanių naujovių. Pirma, laiko skalė bus prailginta iki 1820 metų ir bus praturtinta naujais lyderiais, šalimis, kariniais daliniais... Antra, ypač aistringi tikroviškumo mėgėjai galės pasismaginti opcijose ir suderinti viską taip, kad valdovai, karvedžiai ir patarėjai žaidime pasirodytų griežta istorijos vadovėlio tvarka.

Kosmetinio remonto sulaukė ir vartotojo sąsaja su „geimplėjumi“. Žemėlapį išmokė rodyti prekių kiekį ir išsidėstymą, rūpesčių su prekeiviais sumažėjo: dabar užtenka kelis kartus nuspausti į reikiamus prekybos centrus, o visą kitą atliks DI. Pokyčiai palietė ir užjūrio prekybą — visi norintieji patekti į naują rinką turi pasiekti tai arba diplomatiniu, arba grynai prievartiniu būdu.

Papildymas bus platinimas tik „online“ būdu nuo 2007–ųjų metų rugpjūčio per „Gamer‘s Gate“ svetainę.



TIMPT UŽ VADŽIŲ, VĖL IŠ PRADŽIŲ

Kompanija „Codemasters“ oficialiai anonsavo eilinę garsaus lenktynių simuliatoriaus TOCA dalį — „Race Driver One“. Visų pirma, kyla pagrįstas klausimas: kur dingo pavadinimo priedėlis TOCA, signalizuojantis apie žaidimo priklausomybę atitinkamam čempionatui??? Nejaugi kūrėjai susibarė su rungtynių rengėjais arba pagailėjo pinigų licencijai? Belieka spėlioti. Užtai dėl „One“ viskas aišku: paskui seks „Two“, „Three“...

Kad ir kaip ten būtų, „Codemasters“ žada mums tą patį „drive‘ą“ ir beprotiškus greičius, įpakuotus naujame „NEON“ variklиuke (kuris bus naudojamas ir „Colin McRae DIRT“ žaidime). Ir vaizdelį šis variklis sukuria puikų, prašome nesijaudinti.

Komplekte su „Race Driver One“ bus teikiama pažangi pažeidimų sistema (mašinas galima skaniai ir žiauriai kapoti, kol visiškai praras prekinę išvaizdą) ir tikroviškas fizinis modelis. Būtinai pridedama europietiškų, japoniškų ir amerikietiškų lokacijų daugybė, o lenktyniniai trekai sėkmingai „bendradarbiauja“ su miesto lokacijomis.

Tikslo platformos: PC, „Xbox 360“ ir „PlayStation 3“. Pasirodymas 2008–aisiais metais.

Žvaigždės vėl sužibo!

Starcraft II



„Starcraft II" grafika naudos daugelį dabartinių vaizdo technologijų, HDR apšvietimą. Tačiau kol kas kūrėjai nežada adaptavimo „DirectX 10" naujovėms, tad strategams pirkti galingo kompiuterio nebūtina.

www.starcraft2.com
- **PLAFTORMA** PC DVD
- **ŽANRAS** strategija
- **KŪRĖJAS** Blizzard
- **LEIDĖJAS** Blizzard
- **PASIRODYMO DATA** 2008 pabaiga

Kai kurie kūrėjai ir leidėjai tiesiog stebina savo sugebėjimu išlaikyti tylą ir rimtį dėl būsimų savo stambių produktų, o po to savo pranešimu tiesiog nušluoja visas informavimo priemones ir palieka žurnalistus ir žaidėjus išsižiojusiomis burnomis tarsi po atominės bombos sprogimo. Ne paslaptis, kad „Blizzard" — viena tokia kompanija. Nors vis pasigirsdavo koks gandelis, kad kompanija kuria kažką naujo, jokio rimtesnio pagrindo žaidėjams viltis ir tikėtis kompanija nesuteikė. Iki šiol. Uždanga krenta: „Starcraft II"!!!

Daugelis patyrėme tą būseną, kai žinai kokią paslaptį, kuri būtų kitiems įdomi, bet negali jos atskleisti. Kaip jautėsi „StarCraft" tęsinio kūrėjai, galima tik spėlioti, mat dirbti su šiuo žaidimu pradėta iš karto po „Warcraft III: Frozen Throne" pasirodymo. Taip, prieš ketverius metus! Ir visą šį laiką jie kantriai dirbo sukandę dantis, negalėjo pasigirti, kokį šedevrą kuria. Bet dabar kaip dėjo, tai dėjo!

„Starcraft II" pasakos naują istoriją, kuri vyksta praėjus ketveriems metams po paskutinio „Starcraft" pasirodymo — papildymo „Brood War". Kaip ir seniau, matysime tris pagrindines kovojančias puses: žmones Teranus, vabalus Zergus ir senus bei paslaptingus Protosus. Kiekvieną iš frakcijų ves svarbiausi veikėjai: Teranų kario vadovas Džimas Reinoras, Zergų apkrėstas ir tapęs vienu galingiausiu šios rasės atstovu, buvęs teranietis Keriganas, na, ir Zeratulas — tamsusis Protosų burtininkas, po išdavysčių tapęs savo rasės lyderiu. Be šių trijų rasių, netiesiogiai prisidės ir paslaptinga Xel'Naga, padėjusi Zergams ir Protosams plėtotis ir pasiekti dabartinį lygį.

Kalbant apie žaidimo principus, nors tautos ir turi savo lyderius, žaidime nebus herojų vienetų. Mechanika veiks

klasikiniu „StarCraft“ būdu, generuojant masines armijas ir leidžiantis į milžiniškas batalijas. Naujos technologijos leido kūrėjams neriboti pasirenkamų vienetų: kiek pajėgsite fiziškai pele pažymėti armijos, tiek ir valdysite. Kūrėjai žada, kad vienu metu galėsime matyti apie 300 karinių vienetų. Žinoma, jiems nereikės tokios detalios priežiūros kaip, tarkim, „WarCraft“ kariams, jie bus labiau autonomiški ir galės nepavargdami judėti ir naikinti priešus.

Antroje „StarCraft“ serijoje bus svarbi ir pozicinė kova: landšaftą bus galima panaudoti savo pranašumui. Aukščiau pakilusių karių neatskleis atidengiamas „karo rūkas“. Vertikalaus landšafto negalės įveikti ir kai kurie kariniai vienetai, teks naudoti specialias perkeliamas ar skraidančias mašinas. O svarbiausiu žaidimo taktikos elementu (kaip ir originalo) liks kuo tikslesnis vienetų priešpastatymas priešams. Pavyzdžiui, Protoso tamplieriai lengvai nugalės Zergų tankus dėl savo „psi audros“ galimybių.

Antrąjį „Starcraft“ bus galima žaisti keliais greičiais, o greičiausias turėtų prilygti e–sporto renginiuose vykstančioms pirmojo „Starcraft“ varžyboms. Kalbant apie varžybas, „Blizzard“ tikina, kad, nepaisant pažangios „Starcraft II“ grafikos, jos įtaka žaidimo eigai bus minimali, be to, detalizaciją bus galima susimažinti dėl greičio.

Kokių sutiksime karinių vienetų tęsinyje, tiksliai dar neaišku. Kūrėjų

Vienu metu ekrane bus galima matyti 300 karinių vienetų.

teigimu, bus kombinacija tarp originalių pirmojo žaidimo vienetų ir naujų. Kūrėjai vertina kiekvieną „Starcraft“ „junitą“ ir sprendžia, ar jo atsisakius žaidimas prarastų savo identitetą. Atidžiai skaičiuojamas ir tvarkomas kiekvieno dalinio balansas — tuo „Blizzard“ jau nuo pat pradžių garsėja, „Starcraft II“ neturėtų būti išimtis.

Nors mechaniškai „Blizzard“ stengiasi per daug nenutolinti „Starcraft“ tęsinio nuo jo pirmtako, labai didelės įtakos žaidimui, be abejonės, turės perėjimas iš dvimatės grafikos į erdvinę. Laimei, kūrėjai jau tokios patirties turi: „Warcraft“ buvo labai sėkmingai adaptuotas trečiajam matmeniui, tad pasinaudoję šia patirtimi kūrėjai turėtų sklandžiai perkelti ir „Starcraft“ visatą.

Štai kokia didžioji naujiena. Galima drąsiai sakyti, kad tai didžiausia kol kas šių metų naujiena. Šį pavadinimą, be abejonės, linksniuosime dar ne kartą pasakodami vis naujas detales. O kol kas pasigrožėkite ekrano paveikslėliais (gaila, kad nespėjome įdėti filmukų į šį DVD, būtinai tai padarysime kitame numeryje) ir (kaip į anonsą replikavo kažkokiame forume) „pasikeiskite kelnes“. Nauja žvaigždžių era prasideda!



Nors rasės tos pačios, išvysime naujų jų pasaulių, pavyzdžiui, Protosų planetą Bel'Shir arba tolimą Teranų kosminę bazę Braxis Alpha.



Čerčilis po ratais

Turning Point: Fall of Liberty

www.codemasters.com/fallofliberty

- PLAFTORMA PC DVD PS3 Xbox 360
- ŽANRAS FPS
- KŪRĖJAS Spark Unlimited
- LEIDĖJAS Codemasters
- PASIRODYMO DATA 2007 ruduo

Praėjusių metų rugpjūtį „Spark Unlimited“ anonsavo alternatyvios istorijos pirmojo asmens šaudyklę „Fall of Liberty“, kurios įvykiai vystosi praeito amžiaus viduryje. Tačiau neseniai „Codemasters“, kuri išleis projektą, paskelbė apie jo pavadinimo pasikeitimą. Be jokių paaiškinimų „Fall of Liberty“ pavirto „Turning Point: Fall of Liberty“, kuris pasirodys PC, „Xbox 360“ ir „PlayStation 3“ versijose šį rudenį.

Hipotetinio scenarijaus užuomazga tapo tas faktas, kad 1931–aisiais metais viena svarbiausių politinių figūrų tų metų tarptautinėje arenoje Vinstonas Čerčilis pateko po automobilio ratais. Realybėje jis nežuvo, tačiau kūrėjai spėja, kas būtų, jeigu tai vis tik įvyktų. Jų nuomone, įvykiai toliau klostytųsi tokia linkme: jokio sąjungininkų įsiveržimo į Normandiją nebuvo, naciai užgrobė Europą ir Didžiąją Britaniją, o 1951–aisiais metais karinė Trečiojo Reicho mašina užpuolė JAV, okupavusi Vašingtoną bei grasindama Manheteno salai branduoliniu ginklu.

Įsivaizduokite: nacių laivai greitai užgrobia Niujorko miesto uostą, lėktuvai „išvalo“ gatves nuo žmonių. Dirižabliai išleidžia kareivius, kurie greitai užima visą miestą... Niujorkas pasidavė stebėtinai greitai, ir į priešų akiratį patenka Vašingtonas.

Žaidėjui atitenka eilinio inžinieriaus Deno Karterio vaidmuo, kuris tiesiog užstrigęs viename iš miesto pastatų puolimo metu. Kaip ir pati žaidimo idėja, taip ir kova žaidime bus visiškai neįprasta Antrojo pasaulinio šaudyklėms. Labai svarbios bus artimos fizinės kovos ir aplinkos išnaudojimas – mat jūs ne pasiruošęs karys, o neginkluotas eilinis įvykių sukuryje atsidūręs žmogelis. Vienu metu galima turėti tik vieną ginklą, tačiau juos dažnokai galėsite keisti, nes kritę priešai juos dosniai paliks. Patys ginklai nebus tik įprasti šiam karui, bet ir modifikuoti pagal siužetinį „technologinį nacių progresą“.





„Turning Point“ didžiąją dalį matomas pirmojo asmens perspektyva, tačiau kartais kamera bus atitraukiama ir matysis pats veikėjas, besikaunantis su Trečiojo Reicho kariais.



Lediniai košmarai

Cryostasis: Sleep of Reason



Vanduo žaidime galės užšalti realiu laiku, jums stebint šį įspūdingą procesą. Brrr...

www.action-forms.com/games/cryostasis
- PLAFTORMA PC DVD
- ŽANRAS FPS
- KŪRĖJAS Action Forms
- LEIDĖJAS 1C
- PASIRODYMO DATA 2007 ruduo

Ukrainiečių kompanija „Action Forms“, pažįstama kai kuriems iš mūsų dėl antikvarinės šaudyklės „Chasm The Rift“ ir šiuolaikinio projekto „Vivisector“, pristato savo naują darbą — „Cryostasis: Sleep of Reason“, savotišką veiksmo ir siaubo mišinį.

Žaidimo veiksmas vystosi 1968–aisiais metais atominiame ledlaužyje „Šiaurės vejas“. Kai Aleksandras Nesterovas, jaunesnysis šiaurės poliarinės stoties „Polius–21“ mokslo darbuotojas, gavo įsakymą atvykti į laivą, jis dar nežinojo apie tai, kad bus pasitiktas vien šlykščių padarų ir sustingusių lavonų...

8 ginklų rūšys, 10 lygių, galingas grafinis varikliukas, draugaujantis su visomis madingomis technologijomis — ir švelniais visų objektų šešėliais, ir kadro ryškumo gylio efektu. Tačiau ne tik tuo bus įdomi kelionė su žibintuvėliu milžiniško, 15 aukštų didumo laivo koridoriais. Atskleisti paslaptį to, kas čia įvyko, Aleksandrui padės septyni kol kas neįvardijami NPC ir „Mental Echo“ („Protinio atspindžio“) sistema — galimybė patekti į kitų žmonių atmintį ir keisti jų praeityje atliktus veiksmus. Kas ir kodėl nužudė kapitoną? Spręsti jums: žaidime numatytos keturios pabaigos, po viena kiekvienam įtariamajam veikėjui.



Žaidime esminį vaidmenį atliks ne kas kitas, o temperatūra. Herojaus sveikatą iš tiesų atspindės temperatūros stulpelis ir vidinei kūno temperatūrai krintant herojus žus. Be to, kad reikės klaidžioti labai šaltose aplinkose, priešai sugebės naudotis šalčiu kaip ginklu. O vienintelis būdas pasigydyti – rasti šilumos šaltinį, kuo gali tapti net paprasta lemputė.

Pavojingos ekspedicijos pradžia skelbiama šių metų pabaigoje.

Mes būsime kariai

The Hell in Vietnam

www.city-interactive.com
- PLAFTORMA PC DVD
- ŽANRAS FPS
- KŪRĖJAS dtp Entertainment
- LEIDĖJAS CITY Interactive
- PASIRODYMO DATA 2007

Kompanija „CITY Interactive“ anonsavo eilinę šaudyklę apie 1960–ųjų metų JAV ir Vietnamo karinį konfliktą — „The Hell in Vietnam“. Apie siužetą tokiais atvejais, aiškus reikalas, ypatingai samprotauti nėra reikalo: „paprasti, demokratiški amerikietiški herojai“ iš vienos pusės ir „žiaurūs, komunistiniai, tačiau verti pagarbos vietnamiečiai“. Be galo banalu.

Todėl eikime iš karto prie svarbiausio — „features“ sąrašo. Kariauti JAV karininko vaidmenyje teks 8 dideliuose (tikimės) lygiuose su daugybe užduočių kiekviename. Mūšio laukuose važinės, šliaužios, plaukios ir skraidys visų rūšių technika: patruliniai kateriai, sraigtasparniai Mi–4, šarvuotieji transporteriai ir smogiamieji lėktuvai „F–4 Fantom“.







Laukia dar vienas „didingas amerikietiškas“ išlaisvinimas.

Be to, mums žada detaliai atkurtus JAV armijos ginklus: M16 A1 šautuvą, M14 karabiną, M79 granatsvaidį... Ne mažiau kruopščiai sumodeliuoti ir rusiški gelžgaliai, iš kurių į mus šaudo azijiečiai: AK–47, PPŠ–41, RPG–7...

Gaila, bet nespėjome įdėti šio žaidimo demonstracinės versijos. Ją rasite kitame numeryje.

Varikliukas visai tipiškas vidutinio biudžeto produktui: potraukio vemti neišša ukia, su „šeideriais“ atrodo pažįstamas, augalija ne vien tik iš plokščių „spraitų“, o modeliai ir specialieji efektai neprimena antrojo „Quake“.

Hellgate: London

„Online“ režimo detalės



Žaidimo online režimas bus nemokamas, tačiau už 9,95 JAV dolerius per mėnesį galėsite naudoti „Elite“ servisą, kuris suteiks greitesnį prisijungimą prie serverio, 12 veikėjo vietų ir dvigubai didesnį nei įprastą inventorių.



Kai nebesugeba atrasti naujovių, autoriai ima knistis po klasiką ir stengiasi ją pagyvinti futuristinėmis mintimis. Taip atsitiko su greitai pasirodysiančiu veiksmo RPG/FPS žaidimu „Hellgate: London“. Senutis ir konservatoriškas Londonas virs monstrų ir kitokių blogybių pjautynių arena. Aišku, žaidėjams tai patinka, neabejoju, jog Londonas tikrai greitai nepabėgs iš topų viršūnių.

Tačiau eikime prie reikalo ir aptarkime tai, ką „Hellgate: London“ pasiūlys mums, „online“ žaidėjams. Autoriai, regis, pasistengė iš peties: ne tik pasiskolino minčių iš kitų MMO, bet ir pasiūlė naujovių.

Pirma, čia miksuojama žaidimo mechanika, todėl „geimplėjus“ primena tiek standartinio veiksmo RPG, tiek FPS. Nuo individualaus žaidybinio proceso priklauso personažo lygio kitimas, monstrų generacija, daiktai. Žaidėjas gali susikurti savo herojų ir kovoti su kitais žaidėjais arba kurti tų pačių žaidėjų sąjungas. Kovos arba susitikimai paprastai vyks pasaulyje, jungiančiame visus serverius, todėl sąvoka „atskiras serveris“ žaidime neegzistuos. Panašaus pobūdžio sistema sėkmingai veikia „Guild Wars“.

Solo žaidimo funkcijų taip pat bus, todėl šiam tikslui talkins NPC valdomi herojai kaip „Guild Wars“ samdiniai. Požemių sudėtingumas priklausys nuo to, kiek vienos frakcijos žaidėjų žais tuo metu, todėl kuo daugiau bus žaidėjų, tuo sudėtingesnės bus misijos.

Iki šiol yra paskelbtos trys frakcijos. Labiausiai į artimą kovą orientuota klasė Templar, kuri iš pirmo žvilgsnio primena tradicinius paladinus ir barbarus. Kita — Cabalist — yra Necromancer analogija, ir Hunter, primenantys Amazones iš „Diablo 2“.

Žemėlapių zonas kompiuteris kiekvienam žaidėjui generuos individualiai („Diablo 2“ stilius), todėl ir priešų įvairovė neprimins „copy–paste“ funkcijos. Šie skirsis tiek savo savybėmis, tiek amunicija. Kadangi žaidimas žada priminti ateities Londoną, nenuostabu, jog teritorijos turės stiprias asociacijas su pažįstamomis vietovėmis bei pastatais: Big Beno bokštas, St. Paul's katedra bei daugelis kitų. Be abejo, viskas bus perteikta per ateities prizmę, todėl pastarieji kultūros paminklai labiau primins grūvėsius nei funkcionuojančius centrus.

Žaidimas turi pasirodyti šių metų vasaros pabaigoje, tad neilgai beliko laukti ir įsitikinti: autoriams pavyko sukurti šį tą naujo ar tiesiog pristatyti tą patį dviratį, kuriuo važinėjomės prieš šešerius metus.



Ar esi priklausomas?

Visuomenė vis dar nesutaria, ar galima nepaprastą potraukį „online“ žaidimams laikyti liga. Gydytojai teigia, jog galima, ir šiuos žaidimus lygina su kitomis priklausomybėmis: rūkymu, alkoholiu, narkotikais. O žaidėjai tokią priklausomybę laiko visiška nesąmone ir tapatina tai su pasirinktu gyvenimo būdu: „Ne tavo reikalas! Ką noriu, tą darau“. Tuo tarpu tėvai bejėgiškai lieka stebėti, kaip jų atžalos džiūsta prie kompiuterių ir pasiduoda stebuklingam MMO pasauliui.

Svarbiausias diskusijos klausimas — „Kada potraukį MMO galima laikyti priklausomybe?“. Psichologai, bendradarbiaudami su žaidėjais, sudarė 10 punktų klausimyną, iš kurio įmanoma nustatyti, ar žaidėjas iš tiesų serga. Pagalvok, ar:

1. „Pamiršti“ pasigaminti valgyti.
2. Guliesi vėliau ir keliesi anksčiau, kad galėtum pažaisti.
3. Bandai išsisukti nuo mokslų ar darbų.
4. Atostogaudamas galvoji apie žaidimą.
5. Randi priežasčių nesusitikti su draugais.
6. Pykstiesi su tėvais, kad per daug laiko praleidi prie kompiuterio.
7. Kompiuteris išjungiamas, kai žaidimo serveris būna „offline“.
8. Didžioji dalis lankomų svetainių susijusios su MMO apmokymais ir enciklopedijomis.
9. Vartojamoje kalboje atsiranga trumpiniai: lol, omg, gief, wtb...
10. Meti žaidimą, tačiau po mėnesio prie jo vėl sugrįžti.

Jeigu į visus šiuos punktus gali atsakyti „Taip“, sveikiname, tu esi **priklausomas nuo MMO. Laikas susimąstyti!**

Second life

Bendravimo internetu ateitis... jau dabar!

Rodos, dar taip neseniai socializavomės nykios išvaizdos IRC kanaluose, iš jų persikėlėme į „Skype“ ar MSN. Tai buvo pagalbinė priemonė susisiekti su žmonėmis tikrajame pasaulyje. O dabar ne tik mūsų kontaktus, bet ir mus pačius perkelia į paralelinį pasaulį, kuriame bendravimas tėra vienas iš gyvenimo teikiamų malonumų...

ĮMANOMA TAI, KAS NEĮMANOMA

„Second Life“ — rėksmingas pavadinimas, grasinantis įtraukti ir nebepaleisti. O jo kūrėjai bei gyventojai savo veikla jį vis labiau artina prie tiesioginės pavadinimo sampratos. Į visuotinį akiratį SL pateko praėjusių metų pabaigoje, kai pirmieji gyventojai savo veiklą jame jau buvo spėję išplėtoti, o kūrėjai „Linden Labs“ sutvarkė techninę dalį.

Per petį pamatę savo kolegą, naršantį SL pasaulyje, pagalvotumėte, kad jis žaidžia kompiuterinį žaidimą. Sunku patikėti, kad visam šiam malonumui tereikia parsisiųsti maždaug 30 MB instaliacinį paketą, o visa kita jums perteikiama tiesiogiai interneto ryšiu. Grafika, jei lyginsime su žaidimu, nesukels nuostabos. Bet neribotas visko interaktyvumas ir galimybė milžiniško dydžio pasaulį tyrinėti tiesiogiai atperka visus trūkumus su kaupu. Grafika trimatė, matomumo nuotolis padorus, o kamera pasiduoda sukiojama kaip tik norite — įmanoma žaisti (labiau tiktų — gyventi) tiek iš trečiojo, tiek iš pirmojo asmens perspektyvos.

Didesnių sambūrių vietose vienu metu ekrane matysite minias žmonių. Kiekvienas su savo unikalia išvaizda tiesiogiai užsiims savo unikalia veikla. Gamta, urbanistinės vietovės, parkai ir klubai. Viskas veikia, visur galima užeiti ar pasivaikščioti. Ką mes įsivaizdavome ateities kartų GTA, dabar jau yra čia, negana to — viskas perduodama tiesiogiai. Nesu pakankamai išprusęs interneto pralaidumo ir programavimo sferose, bet kai vienu metu atsiveria kupina veiksmo aikštė su daugybe judančių objektų ir tuo pat metu groja aukštos kokybės muzika, aš nebegaliu suprasti, kodėl kai kuriose interneto svetainėse tenka išvysti užrašą „buffering“.

GALIMYBIŲ BEGALYBĖ

Pradėję savo antrą gyvenimą SL platybėse (pavadinčiau reinkarnacija — nes savo gyvąjį kūną galite ir pamiršti), visų pirma gausite progą susikurti savąjį veikėją. Tai leidžianti daryti programa yra ne tik labai draugiška naujiems vartotojams, bet ir atveria neribotas galimybes. Galėsite keisti kiekvieną savo veikėjo kūno smulkmeną. Tik nuo jūsų priklausys, ar jis bus identiškas jums, ar iš viso nepanašus į žmogų. Pradžią palengvina didelis apdarų, daiktų ir daikčiukų bagažas, kurį vis pildysite ir pildysite tolimesnių klajonių metu.

O klajoti galite ir iki grabo nebaigti. SL yra beveik visko, ko ir iš tikrųjų. Kino teatrai, kavinės, paplūdimiai, gyvenamieji kvartalai, muziejai, kazino, universitetai, sporto kompleksai, atrakcionų parkai, įvairūs žaidimai, net rinkiminiai štabai... Šį neribotumą paaiškina tai, kad gyventojams patiems leidžiama specialiomis programomis kurti naujus daiktus, statytis pastatus, pirktis žemės sklypus ar gamintis techniką. Be abejo, kūrimas reikalauja bent paviršutinio susipažinimo su programavimu ir ta specifine programa, bet jei negalite norimo daikto pasigaminti, visada rasite, kur nusipirkti. Gyventojai čia gamina ne tik stabilius daiktus. Jie gali suprogramuoti ir judesius ar komandas. Tad jei nebenorėsite vaikščioti pėsčiomis, įsigykite veikiantį automobilį, motociklą ar net lėktuvą. Iš tikro tik fantazijos stoka gebėtų apriboti SL galimybes.

EKONOMIKA

Šiais materializmo laikais vargu ar būtų taip masiškai susidomėta SL teikiamais privalumais, jei ne viena aplinkybė — žaidime manipuliuosite virtualiais pinigais, pavadintais Linden doleriais. Bet valiutos keitimo punktuose juos iškeisti galėsite į tikruosius JAV dolerius (kursas 270 L$ = 1 JAV $). Tad atidarę sėkmingą parduotuvę ar klubą, o gal pradėję kitą, originalesnį verslą, jūs turite realią galimybę užsidirbti tikrų pinigų. Tad kazino didįjį laimėjimą susižėrę neapsiribosite virtualiu džiaugsmu. Daug SL pasaulyje įsikūrusių firmų ar smulkių verslininkų siūlo ir virtualius darbus. Per parą visi gyventojai bendrai išleidžia apie 1,5 milijono JAV dolerių — galite įsivaizduoti, kad viskas rimta ir įmanoma. Štai viena virtualaus nekilnojamojo turto magnatė vokietė jau tapo milijoniere.





MŪSŲ PASAULY TIK 6,5 MILIJONO...

Labai sunku rašyti šitą straipsnį, nes tema yra be galo plati. Straipsnis apie visą pasaulį. Dabar tai tapo ir nuotykių ieškotojų, ir pelno ieškotojų paraleline realybe. Ten jau gyvena 6,5 milijono gyventojų, o per paskutinius porą mėnesių prisijungė beveik 2 milijonai, tad galite įsivaizduoti pagreitį. Tiesa, užmiršau paminėti, ten vieni su kitais galite ir bendrauti...

Messiah

P.S. Naujienas ir reportažus iš šio online pasaulio galima rasti www.alfa.lt svetainėje.

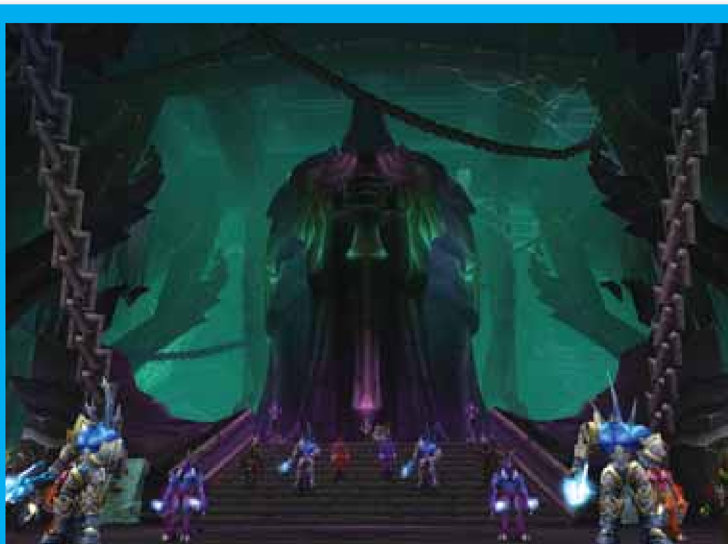


Pasaulis, kuriame... gera?

Dėlionės dalis, kurios neradome TBC? World of Warcraft: Burning Crussade patch 2.1.0

ARTOJAS

Sumaitota it duonos kepalėlis, Dvarfų puotos metu apkeliavęs stalą. Sudraskyta ir sugniuždyta, kraujuojanti ir alsuojanti nuodingais garais žemė, nors ir nebyli, visa savo esybe klykia. Klykia taip, kaip moka klykti suluošinta žemė, ant savo kūno atidengdama liepsnojančių kraterių votis ir spjaudydama sieros dūmus. Ambasadorius Ardalanas atsargiai patraukė rankas nuo krištolinio rutulio ir sumurmėjęs paslaptingus žodžius privertė jį spindėti. Akimirksnį atrodė, kad iš jo besiveržianti šviesa suplėšys rutulį iš vidaus, tačiau tik akimirką... Netrukus šviesa susiliejo į vientisą spindulį, nukreiptą tolimojon menės sienon. Samanomis apžėlę akmenys, nušviesti skritulo šviesos, ėmė mainytis ir prieš Ambasadoriaus akis atsivėrė tai, ką jis ką tik stebėjo pačiame skritulyje. Raudanti žemė.



Žmogysta, tūnanti tolimajame menės kampe, susigūžė.

— Tai Draenoras? — tyliai paklausė. Ambasadorius linktelėjo.

— Tiksliau, mėnulio slėny yra ir mažiau ar iš viso nepažeistų zonų kaip Nagrando lygumos ar Terrokaro slėniai... Nepaisant visų įvykių Auchindaune, beje... Na, bet šių teritorijų dienos suskaičiuotos, pone, jūs tai puikiai žinote.

— Taip... Jei sėdėsim rankas sudėję... Ar Jie jau pasiruošę?

Ambasadorius lėtai apgaubė skritulį rankomis, vaizdas sienoje ėmė skrieti pamišusiu greičiu. Netrukus žaliais pūliais pasruvusi žemė ėmė mainytis ir prieš akis atsivėrė tankus ir blyškus miškas. Vaizdas nepaliaujamai kilo aukštyn ir perkopęs medžių viršūnes pasistiebė šalia esančių kalnų link. Akimirką atrodė, kad nieko nevyksta, tačiau tai buvo apgaulė, dėl judėjimo greičio vaizdas liejosi: kai jis sustojo, abu stebėtojai matė labai aukštai kalnuose esantį miestą. Jei jį galime taip pavadinti.

— Kas tai? — suniurnėjo žmogysta traukdama neitikėtinai ploną ir ilgą pypkę.

— Skėtis, senoji Arrakoa sostinė,

— vienas pagrindinių traukos centrų šiandien ir tuo pat metu atsakymas į klausimą, kodėl Jie vis dar nėra pasiruošę.

— M?

— Dangaus sargyba iš Ša'Taro lyg ir ryžosi pradėti tiesioginį puolimą Jų rankomis. Tiesa... Taip pat pasielgė ir Ogri'la Ograi, ir Konsortiumas. Jie išblaškyti... Jie nepasiruošę, baisiausia, Juos jau paveikė kai kurios šiandienio Draenaro savybės.

— M? — žmogysta lėtai išpūtė dūmą.

— Mano agentai praneša, kad dau-

guma Jų, galbūt net visi, nebegali vartoti sutvirtinačių gėrimų kaip seniau. Panašu, kad išgėrę vieną kitą porciją jie tampa... Atsparūs visam kitam. Noriu pasakyti, jų organizmai kategoriškai atsisako priimti daugiau gėrimo, kad ir koks jis būtų ir... Panašu, kad simptomai žaibiškai plinta ir Azerote. Mes tiriame.

— Ambasadoriau... Tai liūdnos naujienos... Nejau nebandėte Jų raginti... Juk jūs žinote ir esate įvaldę... khe, khe.. metodus,

— žmogysta susigūžė lyg dar kosėtų, bet susilaikė.

— Mano pone, mūsų metodai, panašu, kad tampa neveiksnūs... Mes bandėme siųsti primityvius impulsus į jų pasąmonę su kodiniu pranešimu „Juodoji šventykla, Ilidanas, taikinys“. Panašu, kad jie išmoko mus blokuoti... Panašu, kad patekę į Draenarą Jie tapo kitokie. Azeroto didvyriai savarankiškesni ir sunkiau suvaldomi, mums belieka laukti, kol Jie patys nuspręs, kad jau laikas, Jie pasiruošę smogti Azzinoto ašmenų savininkui...

Kodėl? Kodėl prie pavadinimo su džiugia žinia apie WOW atsirado klaustukas? Ar pamanėte, kad Azerote tapo blogiau? Galima sakyti, klystate... O galima sakyti, kad ne. Vietoje džiugios arba liūdnos naujienos turiu įdomią naujieną. Panašu, kad „Blizzard“ tęsia WOW kiekvienam programą ir naujausias papildymas tikrai prablaškys visų smegenis. Tiek vienišių, tiek mažų draugų būrelių, tiek galingų gildijų (tiesa, joms tai mažiausiai džiugi žinia, darbo nuo šiol tik padaugėjo :)). Vienas dalykas man neduoda ramybės. Tai pirmas nemokamas WOW išplėtimas, kuris atrodo taip, lyg... Lyg būtų sutaupytas. Jei atmesime visus kosmetinius klaidelių ir balanso pataisymus, kurių su kiekvienu pataisymu įdiegiama visa daugybė, pamatysime, kad naujas turinys lyg ir yra tai, ką „Blizzard“ žadėjo kiekvienam, mokančiam pinigų už „The Burning Crusade“ dėžutę. Kita vertus, vargu ar daugelis iš žaidžiančiųjų spėjo padaryti viską ir sumušti visus, ką norėjo sumušti, nuo tos dienos, kai pasirodė TBC. Todėl gal neverta gilintis, tai naujas papildymas ar tai, ko „Blizzard“ norom ar nenorom neįdėjo į TBC pakuotę. Tiesiog užsiminiau apie tai šiek tiek tikėdamasis, kad panašiai pareiškiu paskutinį sykį :).

O kokie atnaujinimai mūsų laukia? Smagiausia ir didžiausia naujiena — jau veikiantis „Black Temple Instance“. Pagaliau išaušo toji minutė, kai mes galėsime pabandyti bent akies krašteliu išvysti bei mesti iššūkį pačiam Ilidanui. Tai ne pati galingiausia esybė abiejuose pasauliuose, tačiau į Top–5 patenka, tad mums iš tiesų suteikta garbė :). Šventykla, kurioje gyvena Ilidanas, seniau priklausė Draenų šventikams ir buvo vadinama Karaboro šventykla. Po kataklizmo, suplėšiusio nuostabią Draeno planetą, kurį sukėlė orkas šamanas, Ner'zhul šventykloje apsigyveno demonas lordas Magteridonas. O visai neseniai iš Azeroto sprukęs išdavikas Ilidanas jį nugalėjo ir tapo naujuoju Karaboro sosto menės valdytoju. Formaliai tai reiškia ir tai, kad jis yra viso Draenoro ar bent jau jame veikiančios opozicijos lyderis. Kol kas, kiek žinau, niekas jo nemušė, tad kokių pasekmių žaidėjų ir šio valdovo kova atneš pasauliui, kol kas galime tik spėlioti. Tai faktiškai viskas, ką naujoji pataisa atnešė „dirbančioms“ gildijoms.

Pavieniai žaidėjai gavo kur kas daugiau. Iki šiol retai aplankomi Terrorkare esantys Sketis ir Blood Edge kalnų eteriniai kalėjimai bei demonų bazės tapo nauju traukos centru (kaip kažkas pavadino — naujuoju Silitus). Ogri'la Ograi, Sha'tari dangaus sargybiniai ir kosnorciumas visiems žaidėjams, turintiems pakankamai reputacijos, pasiūlys naujas kvestų grandines, vedančias į kovas su naujais bosais. Apdovanojimai taip pat vilioja ir retais bei epiniais daikčiukais, naujais skraiduolių tipais. Pratęsta ir Nether Slibinų kvestų grandinė, vedanti lyg daugumos žmonių išsvajoto ristūno Nether Drake. „Blizzard“ teigia, kad grandinė bus ilga ir varginanti, tačiau skirta vienam žaidėjui ar mažai jų grupei. Skamba šauniai. Druidams atrakintas kvestas, kurio apdovanojimas — Epinė skraidymo forma: atlikę kvestą druidai galės pavirsti ypatingai greitai skrendančia varna :).

Liūdnos žinios atskriejo iš inžinierių stovyklos. Tiesa iš tų, kurie savo gyvenimą paaukojo šiai profesijai „iš reikalo“. Nieko gero jų profesijos patobulinimas lyg ir neatnešė. Jei žiūrėsime iš verslo taško... Nei ypač galingų daiktų, nei kažko, ką galėtum panaudoti „sukdamas bizniuką“. Vienok! Tie, kurie pasirinko inžineriją dėl aistros šiai profesijai ir asmeninių simpatijų jos puoselėtojams gnomams ir goblinams, sėdi ir tyli. Mano požiūriu, inžinierija kaip buvo, taip ir liko pati linksmiausia ir netikėčiausia profesija iš visų esančių. Maža naudos? Bet kaip smagu! Kaip minėjau, tai jau požiūrio reikalas, o štai įvykiai su alchemija skausmingai palietė ne tik alchemikus. Nuo šiol vartojamų gėrimų kiekis bus ribojamas po vieną „ant galvos“ pagal tipą (puolamieji ir gynybiniai), o tai reiškia, kad vidutinė iš anksto paruoštos grupės galia smuks, medžiagų ir gėrimų kainos aukcionuose — taip pat. Greičiausiai šiokį tokį kartėlį pajus ir alchemikai, pasukę gėralo virėjų, o ne transmuterių keliu. Bet „Blizzard“ nuomone, tai turės įtakos žaidimo balansui. Dėl kovos, tai tiesiog sunku pasakyti, ką žaidimo kūrėjai siekia padaryti sumažindami bendras grupės galias. Teorijos dvi. Norima, kad bosai gyventų ilgiau arba stengiamasi šiek tiek sulyginti iš anksto paruoštos ir atsitiktinai surinktos grupės šansus. Kita vertus, sumažėjusi gėrimų paklausa „nuskausmins“ Herbalistus ir Alchemikus... Galbūt tai buvo tikrasis siekis, nes dauguma žaidžiančiųjų žino, kad iš esmės Alchemija+Herbalizmas yra kone pelningiausias ir naudingiausias profesijų rinkinys, kad ir kokią klasę valdytum.

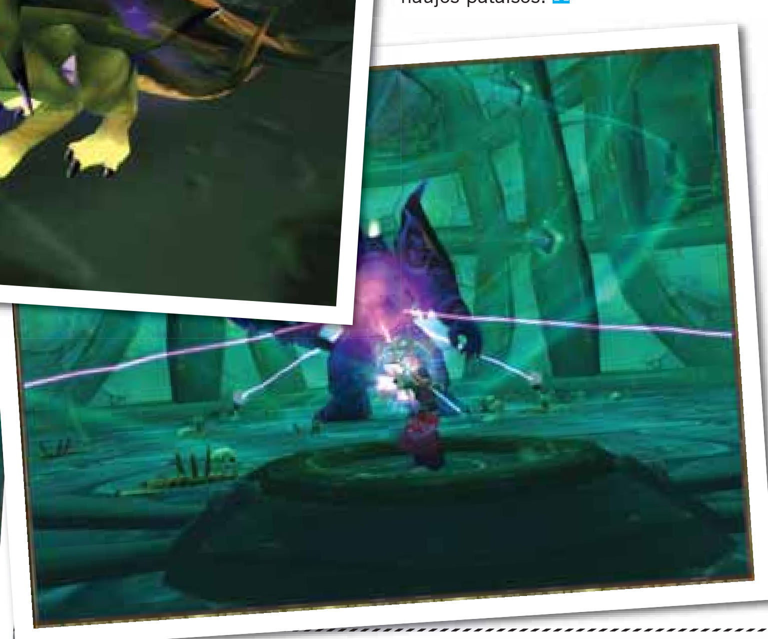
Džiugu, kad „Blizzard“ atkreipė dėmesį ir į „spamerius“, kurių kiekis žaidime pastaruoju metu tapo tiesiog nepakeliamas. Atsižvelgiant į tai, kad jie pernelyg dažnai keičia slapyvardžius, senoji „ignore“ funkcija paprasčiausiai nebegelbėja. Dabar žaidime įdiegta naujoji „report spam“ funkcija. Pasinaudoję ja mes raportuojame spamer'į, jam surinkus kažkiek raportų bus panaikintos galimybės bet kaip bendrauti su aplinka iki tol, kol „Blizzard“ tirs. Tikimasi, kad sumažės spamo, aš tikiu, kad tai įvyks. Greičiausiai bus žmonių ir nukentėjusių „netyčia“, tačiau šis „Blizzard“ žygis šventas, bent jau aš manau, kad klaidas, jei tokių bus, sugebėsime atleisti.

Be abejo, kaip visada, aš pajėgiau apžvelgti tik mažą kiekį atnaujinimų. Visus, kurie nori išvysti masyvų, pilną ir išsamų atnaujinimų sąrašą, kviečiu pasidomėti šia nuoroda: http://www.wow-europe.com/en/patchnotes/patch-210.html

O aš kartu su Ambasadoriumi grįžtu toliau stebėti Jų :). Iki pasimatymo po naujos pataisos. ☒







Mėnesio žaidimas

TEST DRIVE Unlimited



PANAŠŪS ŽAIDIMAI

NFS CARBON

WORLD RACING 2

www.testdriveunlimited.com

- **PLAFTORMA** PC DVD, Xbox, PS2
- **PEGI REITINGAI** 16+
- **ŽANRAS** lenktynės
- **KŪRĖJAS** Eden Studios
- **LEIDĖJAS** Atari
- **DATA** 2007–03–16
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 2.4GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB video GF6600GT/ATi 9800, 8 GB HDD

Svarbiausia, kad „Test Drive Unlimited“ leidžia lenktyniauti nuostabiais svajonių automobiliais nuostabioje svajonių saloje — šis esminis elementas veikia ypač puikiai. „AceGamez“

- **„Online“ reitingų vidurkis:** 79%

REZIDENTAS

Kas norėtų turėti keletą namų Havajuose su pilnais garažais prabangiausių automobilių? Tai turbūt statistinė daugelio, na, gal ne mūsų, bet bent jau Vakarų pasaulio gyventojų svajonė. Tačiau dauguma jos negali išpildyti ne tik gyvenime, bet ir žaidimuose — o juk virtualus pasaulis ir yra skirtas pildytis svajonėms. Būten tokią svajonę ir prabangaus tolimo gyvenimo viziją bando išpildyti naujosios lenktynės „Test Drive Unlimited“. Ne vienerius metus ruoštas ir (nenuostabu) atidėliotas, šis milžiniškas žaidimas pagaliau sugebėjo „susilipdyti“ ir visas žvilgantis stoti prieš mus. Ar mes patikėsime ir priimsime šią dovaną? Ar šiam žaidimui pavyks įsiterpti į vienvaldiškai vienos serijos dominuojantį žanrą? Tai labai svarbūs klausimai, apie kuriuos ir bandysiu pakalbėti.

„Test Drive Unlimited“ nėra iš niekur gimęs ir jokio pagrindo neturintis žaidimas. „Vieno hito stebuklų“ pasitaiko dažniau muzikos pramonėje, žaidimuose — kur kas rečiau. Norint kažko pasiekti, reikia ilgus metus dirbti, leisti žaidimus ir tobulinti savo produktą. Tokia ir buvo „Test Drive“ serija, iki „Unlimited“ turėjusi septynias pagrindines dalis ir po paskutiniosios ilgam pradingusi. Smulkiau istorijos mėgėjai gali pasiskaityti atskiroje iššnašoje. Čia pakanka pasakyti, kad tai bene vienintelė KITA lenktynių serija, sugebėjusi išgyventi ilgesnį laiką, netgi pradėti šį žanrą ir seniau petys į petį konkuruoti su dabartiniais lyderiais. Pagaliau vėl mesta balta nosinė, atsirado pakankamai rimtas varžovas, galintis stoti į ringą su NFS.



■ Įsigyjant a kartais — vid lenktynėse a jokių išorinių

Galime važinėtis po pilnai atkurtą tikrą Havajų salą O'ahu.



MOOR

„Daugelio žaidėjų režimas „Test Drive Unlimited" žaidime reklamuotas kaip MOOR („Massively Open Online Racing"). Tai tarsi atskiras sluoksnis, dengiantis vieno žaidėjo režimą: žaidžiant „on–line" galima rinktis ir vieno žaidėjo, ir daugelio žaidėjų užduotis. Daugelio žaidėjų užduotys gali būti tokios:

- Lenktynės su kitais žaidėjais
- Kitų žaidėjų iššūkių bandymai
- Iššūkių kūrimas kitiems žaidėjams

Lenktynėse naudojama žaidėjų rangavimo sistema. Taip pat galima bet kuriuo metu pakviesti kitą žaidėją į dvikovą pamirksėjus lempomis.

Žaidėjai taip pat gali kurti ir prisijungti prie klubų, kurie padeda organizuoti žaidėjų renginius. Nauja pataisa leidžia žaidėjams keistis savo automobiliais specialios sąsajos pagalba, kur matomos kainos ir specifikacijos.

SALA

Parodomąją ekskursiją pradėkime, be abejo, nuo pačios žaidimo esmės ir jo pagrindo — salos. Kūrėjų ambicijos jiems iš tiesų nunešė stogą, mat sumanė neapsiriboti miestais ar teritorijomis, o sukurti visą tikrą Havajų salą. Nors tokie išankstiniai pažadai atrodė kaip didybės manijos apsėstų kūrėjų haliucinacijos (ko, reikia pastebėti, kartais žaidimų pasaulyje pasitaiko, kažkada pasakojome apie Romero atvejį). Nors būtų keista ir nesuvokiama, jie tai padarė.

Visa trečia pagal dydį Havajų sala O'ahu yra čia, atkurta su visu landšaftu, kalnais ir miškais, miestais ir gyvenvietėmis. Pasižiūrėkite į tikros ir žaidimo salos žemėlapius ir palyginkite. Žinoma, mastelis vienas su vienu nenutaikytas, juk 1500 kvadratinių kilometrų yra labai daug, o žaidime iš vieno galo į kitą važiuoti pusę dienos nesinorėtų. Bet pats salos dydis po ją važinėjant, ko gero, lygiai kaip ir ją kūrusiems, nuneša stogą ir atidaro erdves. Neužteko kantrybės pabandyti pervažiuoti išilgai nuo vieno salos galo iki kito, tad nepasakysiu, kiek tiksliai užtrunka. Geru pavyzdžiu dydžiui gali būti stambiausios žaidimo lenktynės, vadinamos „Salos turu", kurių ilgis siekia 200 km. Tačiau ne skaičiai svarbiausia. Svarbiausia, kad važinėdamas ir jautiesi taip, lyg būtum ten. Vadinamos imersijos — įsigyvenimo į žaidimą efektas — čia labai juntamas. Aišku, priklauso nuo žaidėjo įtaigos sau ir suvokimo, kas vyksta ekrane. Man tai paliko didžiulį įspūdį, neabejotinai didžiausią visame žaidime.

IŠVYKA

Prie tos žaidimo įtaigos ir tikroviškumo bei svajonių išsipildymo efekto prisideda ir pats jo pateikimas, ypač pati pradžia. Nors ir sugadinsiu pirmąjį įspūdį dar nežaidusiems, papasakoti apie pradžią būtinai turiu, nes sukurta labai sumaniai ir įtikinamai. Viskas prasideda nuo oro uosto, iš kurio ir išvykstame į Havajų salą. Čia pasirenkame veikėją iš kelių vyrų ar moterų (kurie, deja, iš principo vienodi ir sukurti tuo pačiu baziniu modeliu), sėdame į lėktuvą, kelionės metu sapnuojame beprotiškas lenktynes (na, čia reikia pastebėti, kad tokia idėja jau naudota, tik šiuo atveju visai pateisinama) ir atsiduriame saloje.

O čia mūsų kaip tikro atkeliavusio svečio laukia pirmojo automobilio nuoma, tuomet — pirmojo būsto įsigijimas, pirmojo automobilio pirkimas ir jau tik tada prasideda tikrasis žaidimas. Žavu, labai žavu. Taip ir norisi spjauti į viską, pačiam sėsti į lėktuvą iki Havajų ir įsitikinti, ar tikrai ten viskas taip gražu :).

LAISVĖ

Pasibaigus visiems privalomiesiems veiksmams žaidėjas „paleidžiamas". Viskas: darykite, ką norite. Šioje vietoje prasideda vidinė kova su noru nesigilinti į artimiausias aplinkines vietas, o iš karto lėkti į kitą salos galą. Tai galima padaryti: jokių ribų ir barjerų nėra. Tik iš pradžių ten neturėsite ką veikti, o pasivažinėti po salą geriau su tikslu, progų tam bus labai daug.

Pats laikas dabar pabrėžti, kad „Test Drive Unlimited" buvo kuriamas tarsi MMO žaidimas, labiausiai akcentuojant daugelio tikrų žaidėjų kovas ir pasivažinėjimus saloje. Todėl ir tokios erdvės, todėl ir tokia laisvė. Baiminausi, kad vieno žaidėjo režimas liks nuošalyje ir nebus paruošta daug galimybių žaidėjams, neturintiems interneto, neskatinamas jų progresas. Čia yra dalelė tiesios — jokio (kaip kai kuriuose lenktynių žaidimuose įprasta) karjeros ar istorijos režimo čia nėra. Atvažiavote, įsikūrėte — viskas. Jums spręsti, kaip ir ką toliau daryti. Laimei, visiškai tai nėra paleista, susiorientuoti šioje saloje ir pačiam ➔

utomobilį visada galima pasirinkti spalvą, laus interjero spalvas ir ratlankius. Be vienose trakinamos perdažymo paslaugos, daugiau tiuningo galimybių nėra.



susidėlioti savo progresą leidžia paruošta transporto priemonių ir lenktynių struktūra.

KLASĖS

Skatinimas progresuoti „Test Drive Unlimited“ žaidime yra, jis daugiausia paremtas automobilių klasėmis. Ir pinigais, be abejo. Pradedate žaidimą, kaip įprasta, su žemiausia F automobilių klase. Tokį automobilį valdydami galite dalyvauti pirmosiose ankstyviausiose lenktynėse. Laimėdami jas uždirbate pinigų, keliate savo patirties lygį (jų iš viso yra penki) ir ilgainiui atrakinate naujas lenktynes ir važiavimus, kuriems jau reikia geresnės klasės automobilio.

Automobilių klasių TDU iš viso yra septynios (apie motociklus — atskirai): G, F, E, D, C, B, A. Sakydamas, kad F — pradinė ir žemiausia, neklydau, nes G — speciali senų automobilių klasė. Na, o visos tolimesnės atitinkamai atspindi galingesnius ir brangesnius automobilius. Pačios lenktynės ne visada ribotos pagal klasę, nemažai lenktynių leidžiama laisvai dalyvauti bet kokiems automobiliams. Tokiose labai patogu palyginti savo turimus silpnesnius ir galingesnius automobilius.

Kalbant apie klases reiktų paminėti ir skurdoką, bet vis tik čia esantį, automobilių tobulinimą. Suradę specialias dirbtuves, kurios būna skirtos vieno ar kito regiono automobiliams, galime juos patobulinti tiesiog įsigydami trijų skirtingų galių paketus. Kai kurie automobiliai tobulinant gali ir pereiti į aukštesnę klasę. Štai tiek vidinio „tiuningo“.

Iš karto užmetus akį į keletą galingesnių automobilių, gali ištikti lengvas šokas dėl jų kainos —atotrūkis milžiniškas. Tačiau baimintis nereikia. Viena vertus, prizai, kuriuos gausite už lenktynes, vis kils, kita vertus, galima rasti ir pakankamai nebrangių kiekvienos klasės automobilių, na, išskyrus jau pačią aukščiausią A klasę. Viskas priklauso nuo pavadinimo.

VARDAI

Kur kas labiau nei klasės, kaip ir tikrame gyvenime, čia svarbūs automobilių gamintojų vardai. Apie juos būtinai reikia papasakoti plačiau. Ypatingai dėl to, kad, nepaisant viso grožio ir gėrio, beveik kiekvienas žaidėjas gali nusivilti. Kodėl? Todėl, kad kuriant žaidimą kūrėjai ir leidėjai sugebėjo paskleisti žinutę, kad čia rasime vos ne visų gamintojų automobilių — na, bent jau man taip užsifiksavo (galbūt čia noras pamatyti PC kažką panašaus į GT4? :)). Bet taip, be abejo, nėra. Šios svajonės kūrėjai neišpildė. Tačiau prie jos neblogai priartėjo.

Vienas vardas — Ferrari. Tuo gali būti pasakyta viskas. To, nors gaila ir nesuprantama, nebėra KITOJE lenktynių serijoje. Aišku, taip aukštinti kažkurį vieną pavadinimą gal ir negalima, juk tai skonio reikalas. Pavyzdžiui, čia nėra Porsche, niekuo nenustebinsit. Bet, manau, sutiksite, kad būtent šis žirgas stovi automobilių pramonės priekyje, o už jų modelio Enzo, ne kartą tituluoto geriausiu superautomobiliu, vairo galite sėdėti jau pačioje žaidimo pradžioje (ne, neapsigaukite, tik laikinai :)). Nepatinka Ferrari? Prašom, rinkitės Maserati arba, kas jau mums įprasta, Lamborghini (skambi frazė, ar ne? :)). Nežavi italų gamintojai? Šokite pas britus ar vokiečius, amerikiečius. Čia yra nemažai pačių galingiausių vienetinių superautomobilių: McLaren, Pagani, Saleen, Koenigsegg, Ascari. Dominuoja Europos gamintojų automobiliai, ir tai gali būti vieniems didelis privalumas, kitiems —trūkumas. Aš prie pirmųjų, pakartosiu prie NFSC sakytus žodžius, kad esu didelis „Top Gear“ laidos fanas, o čia galime pasivažinėti didžiausiais jų rodomais favoritais.

Iš viso žaidime yra apie 30–ies gamintojų 90 automobilių. Daug tai ar mažai? Žiūrint, su kuo lyginsi ir kaip vertinsi. Rodos, viltis, kad PC atsiras kažkas panašaus į GT serijos žaidimus (palyginimui — GT4 yra apie 500 modelių), reikia palaidoti, tačiau galima pasidžiaugti nemažu kiekiu. Matyt, derybos su gamintojais užkerta kelią sukurti daugiau įvairesnių automobilių. Kodėl, pavyzdžiui, yra Mercedes, o nėra BMW? Bet ypač trūksta japoniškų automobilių: dėl to labai nusivyliau. Europietiškas patriotizmas — patriotizmu, bet neišvysti galybės puikių ir skirtingų automobilių gaila. Belieka tikėtis, kad išvysime ateityje — juk „Test Drive Unlimited 2“ jau paskelbtas.

PARAMETRAI

Būtinai noriu dar papasakoti apie automobilių parametrus žaidime. Mano šauksmas tyruose, kodėl žaidimuose nepateikiami realūs modelių parametrai, o viskas sudedama į kelis primityvius stulpelius, nebeaidės. Čia jie pateikti labai patogiai ir kartu neperkrauna informacija. Renkantis automobilį matomas jo maksimalus greitis, įsibėgėjimo laikas iki 60 mylių per valandą ir galia arklio galiomis. Taip pat yra ir įprasti stulpeliai: akseleracija, greitis, valdymas ir stabdymas. Norintiesiems pasigilinti, pateikiami ir daug detalesni automobilio parametrai: variklio tipas ir tūris, pakaba, sukimo momentas, galios santykis su svoriu, net stabdžių tipas. Taip kur kas įdomiau lyginti automobilius ir rinktis geriausiai tinkantį toje situacijoje.

LENKTYNĖS

Ką gi su tais visais automobiliais galime veikti? Lenktynių tipų iš pradžių žaidime atrodo labai mažai,



■ Kiekvieną parduodamą automobilį galima porą minučių pabandyti. Kaip kitaip pradžioje palakstysi su dešimt ar penkiolika milijonų kainuojančiu McLarenu? :).



Automobiliai suskirstyti į skirtingo pajėgumo ir prabangumo klases.



■ Automobilių pervežimo nuotoliai yra ilgi, tačiau galime pasivažinėti pačiais prabangiausiais ir rečiausiais modeliais – kad ir Lamborghini Miura. Ech...

vos keli. Tačiau jos tiesiog sugrupuotos į stambias grupes, po kuriomis slepiasi įvairesni važiavimai. Grupės yra keturios: lenktynės per tam tikrą laiką, greitieji važiavimai, lenktynės su varžovais ir užduotys.

Su pirmąja grupe viskas aišku. Tačiau nemanykite, kad tai labai nuobodu ir įprasta. Lenktynių per tam tikrą laiką yra labai įvairių, viskas priklauso nuo trasos, o jos yra be galo skirtingos. Kartais tokios lenktynės paįvairinamos dar ir balais už važiavimo teisingumą — už visokius atsitrenkimus ir užvažiavimus ant kelkraščių atimama taškų, kurie vėliau pridedami kaip bauda prie įveikto trasos laiko.

Greitieji važiavimai yra labai azartiškas užsiėmimas. Jie, ko gero, labiausiai priverčia kartoti ir kartoti, gaudyti tuos papildomus kelis kilometrus ir siekti aukso. Dažniausiai tenka važiuoti pro išdėliotas greičio matavimo kameras, kur ne tik turime kuo greičiau spausti, dar ir maršrutą, kuriuo pravažiuosime pro visas kameras, turime pasirinkti patys. Kitas variantas — pasiekti nurodytą greitį važiuojant paprastai gana intensyvaus eismo keliu.

Lenktynės su varžovais, be abejo, yra kiekvieno lenktynių žaidimo šerdis. Čia joms taip pat skirta daug dėmesio. Nors iš pradžių tokios lentynės ir atrodo vienodos, ilgainiui didesnės įvairovės suteikia keliai, taip pat skirtingi važiavimai. Labai sužavėjo, nors ir daug jėgų atėmė, išlikimo važiavimai, kai kas ratą iškrenta po vieną lenktynininką. Kitas įdomus variantas — persekiojimo lenktynės, kai trasoje lenktyniaujame tik su vienu varžovu, tačiau čia kur kas didesniu priešu tampa pati trasa, kuri būna jau maksimaliai vingiuota ir sunki. O kur dar priešpriešinis eismas!

Užduotys — novatoriškiausias žaidimo elementas, jei kalbėsime apie pačius važiavimus. Priešingai, nei visos kitos lenktynės, šie važiavimai nelemia bendro žaidimo progreso, tačiau suteikia kitokios naudos. Labiausiai vertėtų išskirti ir primygtinai visiems, tik pradėjusiems ➔



Žaidėjui suteikiama labai didelė laisvė, kurią riboja tik pinigai ir automobilių klasės.



■ Viena žaviausių TDU savybių – detaliai sumodeliuotas kiekvieno automobilio interjeras. Reikia tik patogiai nusistatyti vaizdo sukiojimo mygtukus, kad galėtumėte pasigrožėti.

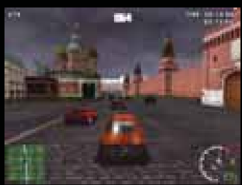




MOTOCIKLAI

Be automobilių TDU žaidime yra ir motociklų. Tiesa, šių kur kas mažiau nei automobilių, o prieiti prie jų galima tik tada, kai surandame visas automobilių parvadimo vietas — apie 30. Motociklų pardavimo vietų yra tik kelios. Prisipažinsiu: su motociklais nepraleidau daug laiko. Vienas dalykas, jie iš tiesų vėlai atrakinami. Kitas dalykas — jų valdymas. Čia su vairu, be abejo, nieko nepadarys, tenka naudotis klaviatūra. Tai įprasta, nes kituose motociklų žaidimuose viskas taip ir veikia. Tačiau man problemų iškilo su jų vairavimu: labai mažas motociklų manevringumas ir palenkimas norint „išimti“ posūkius. Važiuojant dideliu greičiu — taip, palenkimas sukelia reikiamą efektą, tačiau važiuojant lėčiau teisingai pasukti labai sunku. Be to, svorio perkėlimas pirmyn ar atgal ne toks efektyvus posūkiuose kaip turėtų būti. Žodžiu, labai keista. Aišku, gal aš patingėjau pasigilinti, bet bendras įspūdis, kad motociklai čia — penkta koja.






SERIJA

„Test Drive“ serija startavo lygiai prieš 20 metų. Būtent šis žaidimas tapo pirmosiomis lenktynėmis su prašmatniomis mašinomis ir policijos gaudynėmis. Taip pat tai buvo pirmos tikros lenktynės PC DOS sistemai. Jau pačioje pirmoje serijoje buvo galima rinktis iš tokių automobilių kaip Ferrari Testarossa, Porsche 911, Lamborghini Countach, Lotus Esprit ir Corvette C4. Antroji dalis, pavadinta „The Duel“, pasirodė po dvejų metų. Čia jau atsirado lenktynės, nes pirmoje serijoje užteko tik pabėgti nuo policijos ir pasiekti finišą. Taip pat atsirado trasų įvairovė, ne tik važiavimas kalnuose. Įdomu ir tai, kad tai buvo vienas pirmųjų žaidimų, vėliau sulaukusių papildymų — automobilių paketų.

1990–aisiais metais su trečiąja dalimi „The Passion“ „Test Drive“ įžengė į primityvią trimatę grafiką. Kita naujovė — galimybė užvažiuoti už trasos ribų. Žaidime buvo ir didelė bėda — jo greitis tiesiogiai priklausė nuo kompiuterio greičio, tad optimalus pasitaikydavo retai: žaidimas buvo arba per lėtas arba per greitas. Dar viena svarbi naujiena: tai buvo pirmasis žaidimas, pasiūlęs radijo stočių principą, kurį vėliau naujai gyvybei prikėlė GTA III.

Po trečiosios serijos buvo milžiniškas septynių metų tarpas, TD 4 pasirodė jau „Windows“ platformai. Tiesa, be naujos grafikos jis nelabai kuo išsiskyrė — tai buvo greičiau bandymas naujoje platformoje. Bet kita, penktoji dalis jau buvo labiau įvairesnė ir išbaigta. Ši dalis dar išsiskyrė savo garso takeliu, į kurį pateko daug gerų roko „gabalų“.

Šeštoji serija, pasirodžiusi 2000–aisiais, tapo dažnai pasitaikančio „greito pasipelnymo“ auka. Žaidimas buvo labiau nukrypęs arkadinės pusės link nei ankstesnės serijos. Po poros metų kūrėjai pakartojo tą patį išleidę dar vieną seriją, pavadintą tiesiog „Test Drive“ — tai buvo debiutas PS2 ir Xbox konsolėse, tačiau labai nesėkmingas.

Be tiesioginių „Test Drive“ serijų, pasirodė keletas kitokio tipo žaidimų, naudojančių šį vardą. Tai buvo ralio, „off–road“ lenktynės, bulių kautynių stiliaus kovos.







žaisti, rekomenduoti automobilių pervarymo užduotis. Būtent taip jau pačioje pradžioje galite sėsti už Ferrari Enzo ar kitų prabangių automobilių vairo. Tačiau yra vienas „bet“: su jais nepavyks „pasidraskyti“, mat pristatyti automobilį ten, kur reikia, turite kuo sveikesnį — už kiekveną menkiausią nubrozdinimą ir kelkraščio palietimą minusuojama suma, kurią gausite pristatę automobilį. Aišku, galima lėkti pašėlusiai ir išbandyti visą automobilio galią, o tada startuoti iš naujo :).

Kita užduotis, įvariusi mane į neviltį, — merginų pavežimas. Jos baisiai įnoringos ir baisiai skubančios, kiekvienai merginai pavežti reikės vos ne kitokio automobilio ir visada trūks laiko jas nugabenti. Triukas čia tas, kad nereikia paisyti GPS siunčiamų kelio nurodymu, nes taip duodami artimiausi „saugūs“ nurodymai. Reikia pačiam žinoti žemėlapį ir nardyti nors ir nerekomenduojamomis gatvėmis. Už tokias keliones yra ir atitinkamas atpildas — kuponai, kuriais galite apsipirkti parduotuvėse. Ši galimybė turėtų labai patikti lenktynes mėgstančioms merginoms, nes parduotuvių yra labai nemažai, be to, tikrų (pavyzdžiui, Ecko United). Pirkti galima porą drabužių tipų, batus, akinius ir pirštines. Nedaug, bet žinant, kad kituose žaidimuose tokių galimybių iš viso nėra, tai žavi.

KONTROLĖ

Nepaisant visų išvardintų galimybių ir gėrybių, TDU valdymas gali tapti kertine apsisprendimo žaisti ar ne priežastimi. Tai žaidimo palaima arba peilis, priklauso nuo to, su kuo valdysite. Bandant klaviatūra man jau nuo pat pradžių nepatiko ir nors iš principo viskas lyg ir gerai (kolegos darbe sugebėjo kur kas ilgesnį laiką žaisti klaviatūra), yra nepatogu ir „ne-



■ Apsipirkimas drabužių parduotuvėje.



■ Brangiausias mano matytas automobilis žaidime.

Lenktynių tipų yra tik keturi, tačiau po jais slepiasi skirtingi įvairesni važiavimai.

gyva". O pagalvojus, kokie važiavimai laukia žaidimo eigoje, į klaviatūrą nė nesinori žiūrėti.

Kita vertus, vairu valdyti žaidimą — pasaka. Gal tai ir nėra taip išgryninta kaip GTR serijoje, tačiau tai yra aukso vidurys tarp simuliacijos ir arkados. Be to, valdymą galite įtakoti pasirinkdami pagalbą. Pasirinkite maksimaliai tikrovišką režimą — įdėti pastangų valdant automobilius prireiks kur kas daugiau.

Reikia pripažinti, kad didelės įtakos mano žaidimo patirčiai turėjo vairas: jau ne kartą minėtas „Logitech G25", kurį žaidimas tiesiog idealiai palaiko, net atpažįsta laisvą bėgį, kai neutrali vairalazdės padėtis, ko nesugebėjo GTR 2. Didžiausią įspūdį palieka tai, kad automobiliai labai skirtingai elgiasi ant kelio ir tai stipriai jaučiama. Skirtingai vairuoti reikės galiniais, priekiniais ar visais keturiais ratais valdomus automobilius. Kitaip elgsis ir skirtingų svorių bei variklio padėties automobiliai. O kas labai maloniai nustebino — greičių dėžė veiks taip, kaip ir tikro automobilio. Jei nusistatėte ne automatinę greičių dėžę, tai mechanines dėžes turinčių automobilių bėgius perjungsite svirtele (jei tokia prie vairo yra), o sekvencines — po vairu esančiomis mentelėmis ar kitaip, kaip nusistatysite. O jei jau automobilis su automatine dėže, taip jau ir bus, bėgių neperjunginėsite. Labai žavu.

Baigiant apie kontrolę ir jos įtaką įsigyvenimui į žaidimą: vienas įvykis iš realaus gyvenimo. Pažaidęs ir įsėdęs į savo tikrą automobilį labai nustebau, kai negalėjau įjungti šeštos pavaros :). Tad būkite atsargūs dėl ribos tarp tikrovės ir žaidimo!

VISKAS

Garantuoju, kad pamiršau kažką papasakoti ir tik jau skaitydamas žurnale pagalvosiu: „ot, velnias, neparašiau". „Test Drive Unlimited" — milžiniškas žaidimas, turintis labai daug galimybių ir sugebantis įtikinti, kad gyvename Havajuose ir vairuojame galingiausius automobilius. Žinoma, be nesklandumų ir trūkumų jis neapsieina, tačiau svarbiausius savo tikslus — prikelti „Test Drive" seriją ir sukurti šiokią tokią žanro revoliuciją — jis su kaupu pasiekia. Paklausite, ar jis yra geresnis už KITĄ seriją? Atsakysiu: jis yra KITOKS, suteikiantis tokią patirtį, kokios dar nebuvo. O geriau tai ar blogiau — spręsti kiekvienam. ✖

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Labai sumaniai įtraukiantis žaidėjas, priverčia patikėti, kad gyvensime Havajuose. **9,5**

ĮDOMUMAS Didelė laisvė, ribojama tik struktūros. Nėra jokio siužeto, todėl gali ilgainiui pabosti ir priversti žaidimą „išsikvėpti". **8,8**

GRAFIKA Sala užgniaužią viską. Nesvarbu, kad galima pastebėti besikartojančius elementus, tačiau skirtingo tipo peizažai labai žavi. **9,1**

GARSAS Saviti ir skirtingi automobilių garsai, radijų pasirinkimas. **9,0**

VALDYMAS Galėtų pardavinėti kartu su vairu, nes jis labai pakeičia žaidimo patirtį. Balas už vairo palaikymą. **9,5**

IŠVADA Net ir didžiausi NFS fanai sutiks, kad vieno gero lenktynių žaidimo per metus yra mažai. Dabar turime antrą.

GALUTINIS 9,2





The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

Papildymas Nelygu Papildymui

www.elderscrolls.com

- **PLATFORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 12
- **ŽANRAS** RPG
- **KŪRĖJAS** Bethesda Softworks
- **LEIDĖJAS** Bethesda Softworks
- **DATA** 2007–03–30
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 2.0 GHz, 512 MB, 128 MB video GF 5700 / ATi 9500, 4,6 GB HDD

Trumpai ir aiškiai: šį papildymą būtina turėti. Taupiems žaidėjams galbūt verta palaukti, kol nukris jo kaina, maksimaliai ištyrinėti patį „Oblivion" pasaulį. Tačiau tie, kurie pasiruošę kitokio stiliaus veiksmui, nenusivils šiuo vertingu „Elder Scrolls" serijos papildymu. „2404.org"

„Online" reitingų vidurkis: 85%

BOGARDAS

Net neskaitę nė vieno šio aprašymo žodžio, daugelis žaidėjų, praleidusių begales bemiegių naktų prie „Elder Scrolls" serijos žaidimų, supras, kad kūrėjai „užmetė" dar kelias bemieges naktis (o „hardcore" žaidėjams — kelias valandas), praleistas prie pirmojo (neskaičiuojamt „praplėtimukų" rinkinio „The Knights Of the Nine") ir turbūt vienintelio „Elder Scrolls IV: Oblivion" papildymo „Shivering Isles".

„Elder Scrolls IV: Shivering Isles" žadėjui suteikiama galimybė tapti šiek tiek kuoktelėjusio (bene stipriausiai „sukaltas" personažas visoje „Elder Scrolls" serijoje) Šiveringo salyno valdovo Sheogorath patikėtiniu bei apginti susidvejinusią jo karalystę Mania ir Dementia.

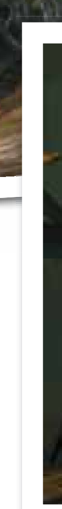
Papildymas „Shivering Isles" visiškai integruotas į pagrindinį žadimą „Elder scrolls IV: Oblivion". Žaidėjui suteikiama teisė tęsti žadimą su jau „užgrūdintu" veikėju arba susikurti naują ir vystyti jo sugebėjimus Šiveringo salyne. Praplėtimas suteikia apie 35 valandas pakankamai galingo veiksmo užtaiso (niekur neskubant ir mėgaujantis visomis praplėtimo suteikiamomis gėrybėmis malonumą galima pratęsti ir iki poros gryno žaidimo dienų).



Priešingame spalvų ir nuotaikų kampe – šviesi įspūdingų formų augmenija.

Nieko nenustebinsime: norint žaisti „Shivering Isles", kompiuteryje turi būti įdiegtas ir originalusis žaidimas „Oblivion". Taip pat reikėtų pabrėžti, kad „Shivering Isles" veiksmas neprasideda tik įdiegus praplėtimą į kompiuterį. Žaidimo kūrėjai taip jau pasistengė, kad „susigrūdus" praplėtimą į kompiuterį susidaro įspūdis, kad jis visada buvo žadime, tik jo niekas nepastebėjo :). Po apytiksliai 24 žaidimo valandų (įdiegus praplėtimą) žaidėjui suteikiama informacija apie paslaptingas duris, atsiradusias Niben Bay salelėje. Aktyvavus

> Papildymo vaizdai labai skiriasi nuo originalaus „Oblivion" ir yra perskelti į dvi priešiškas puses.



šias duris, kaip ir visuose kituose „kvestuose“, žaidėjui suteikiama galimybė pasirinkti nauja „kvestą“ ar tęsti jau pradėtą žaidimą. Vos pasirinkus naująjį, žaidėjas teleportuojamas į Shivering salas ir pasideda praplėtimo „Shivering Isles“ nuotykiai.

Persikėlus į Šiveringo salas, žaidėją pasitinka valdovo Sheogorath patikėtinis Haskellas, kuris papasakoja visą istoriją ir pasiūlo priimti iššūkį, tapti salų užkariautoju.

Neatskleidžiant visos papildymo istorijos, galima pasakyti tik tiek, kad žaidėjui nesuteikiama galimybė iš karto tyrinėti Shivering apylinkių, tik užduodamas nedidelis egzaminas — išsiaiškinti Vartų į Šiveringo salas sargo silpnąsias vietas ir jį nugalėti. Vos nugalėjus šį sargą (nors iš pradžių pasirodys, kad tai padaryti labai sunku, tačiau galų gale paaiškės, kad užduotis nėra labai sudėtinga), žaidėjui nurodoma tuojau pat prisistatyti naujam darbdaviui Sheogorath, pildyti pačias įvairiausias jo užgaidas („kvestus“).

„Kvestų“ įvairovė pakankamai didelė: nuo susidūrimo su pačiu savimi (iš tiesų viena sudėtingiausių užduočių — nugalėti tokio pat „išsilavinimo“ veikėją su tokias pat ginklais, kokius turi ir pats žadėjas) iki paprasčiausių vagysčių pasitelkiant visus „Oblivion“ įgytus sėlinimo įgūdžius.

Be tikrai įdomios ir šiek tiek maniakiškos žaidimo papildymo fabulos (į kurią, kaip minėjau, nesigilinsime :)), „Shivering Isles“ žaidėjui siūlo ir vizualių gėrybių, į kurias tikrai miela paganyti akis. Šiveringo salos yra padalintos į dvi dalis — Mania ir Dementia — tai puikiai matoma ir vizualiai: Mania šviesus ir tviskantis milžiniškų grybų ir į juos panašių „šakningų“ medžių kraštovaizdis (beje, kažkuo labai panašus į Morrowindo miškinguosius kraštovaizdžius), tuo tarpu Dementia yra tamsi ir slegianti pelkė. Šiveringo salų požemius, vizualia prasme, taip pat būtų galima paskirstyti į dvi dalis: klaustrofobiškus šaknimis išraizgytus tunelius arba apgriuvusias katakombas, beje,

Veiksmas naujose salose, valdomose kuoktelėjusio išsiskiriančios asmenybės valdovo.

įspūdingiausiai viskas atrodo, kai šie dviejų tipų požemiai persipina.

Žaidimo papildymas taip pat gali pasiūlyti daugybę naujų bei įspūdingų monstrų. Vietoje jau spėjusių įgristi PRG žadimuose įvairių orkų ar goblinų žaidėjų ginklams ir destrukcijos burtams suteikiama galimybė pasirodyti prieš šnarančius ir į medžius panašius Gnarlsus, driežus–protingais–veidais Grummites, blizgančius ir į kristalo luitus panašius Tvarkos riterius ir daugybę kitų bestijų. Jei žaisdami „Oblivion“ netaupėte pinigų ar neįvaldėte ginklų įkrovimo burtais įgūdžių, galite pasigailėti, nes visas papildymo bestijas nudobti su paprastais ginklais yra gana sunku, o su burtais patobulintais ginklais tai padaryti kur kas lengviau (kartais žaisdamas „Shivering Isles“ pagalvodavau, kad papildymas „Knights of the Nine“ buvo tyčia išleistas prieš „Shivering Isles“, kad žaidėjas galėtų pasipinigauti).

Dar lyg ir galima būtų apžvelgti smulkius papildymo trūkumus, kurie nors ir nekrenta labai stipriai į akis, tačiau trukdo „Isles“ priskirti prie tobulų papildymų. Bendro įspūdžio jie nė kiek nepakeis, o ne tokių rimtų RPG gerbėjų jie net nebus pastebėti, tad paminėsiu tik vieną, kuris galbūt labiausiai krito į akis: žadimo papildyme beveik neliko smagiausio PRG elemento — pagrindinių įgūdžių stiprėjimo...:(Taip, visa įgūdžių sistema veikia: kuo daugiau naudojamas vienoks ar kitoks įgūdis praktikoje, tuo labiau jo lygis kyla, tačiau žaidime tai beveik nesijaučia... Vienodai lengvai galima bus žudyti priešus, kurie lengvai žudomi ir sunku bus su priešais, kuriuos įveikti tikrai sunku. Kita vertus, vargu ar žadimo praplėtimas yra skirtas gerinti savo įgūdžius. Juos žaidėjai turėjo tobulinti žaisdami pagrindinį žadimą „Oblivion“. Tačiau tikrai būtų smagu įgauti nors vieną naują įgūdį, kurį būtų galima tobulinti žaidžiant praplėtimą.

Baigdamas galėčiau pasakyti, kad „Shivering Isles“ tiesiog užprogramuotas sėkmei, kadangi vargu ar įmanoma sukurti blogą praplėtimą žaidimui „Oblivion“ (nors ir kaip kūrėjai stengėsi tai padaryti leisdami į dienos šviesą niekinius „papildymukus“ iki „Knights of the Nine“ ir „Shivering Isles“ išleidimo :)). Visiems žaidėjams, kurių kompiuteriuose dar tūno „Oblivion“ žadimas, tiesiog privalu įsidiegti ir „Shivering Isles“, kadangi 30–40 valandų smagaus veiksmo tiesiog garantuota.



Žymusis vartų sergėtojas – pagrindinis žaidimo pagalbos forumų herojus, neleidžiantis stačia galva pulti į naująjį pasaulį.



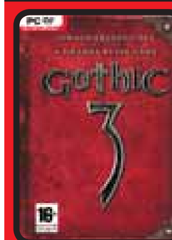
Kūrėjai kaip ir seniau negaili mūsų kompiuterių resursų ir liepia apdoroti ir pateikti štai tokius įspūdingus vaizdus.





Tamsioji ir bjaurioji naujosios salos pusė.

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



GOTHIC 3



TWO WORLDS

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Na, lyg ir įsidiegiau aš tą praplėtimą... Kur, po galais, naujovės... **7,0**

ĮDOMUMAS Šiek tiek beprotybės, šiek tiek paranojos, šiek tiek sveiko humoro... Tikrai įdomu... **8,2**

GRAFIKA Vienareikšmiškai: gražu, įvairu ir veiksminga... **10**

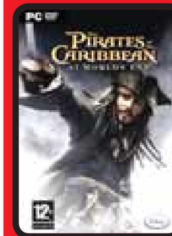
GARSAS Vėl vienareikšmiškai: gražu, įvairu ir veiksminga. O Sheogorath įgarsinimas vertas atskiro įvertinimo — aplodismentų stovint. **10**

VALDYMAS Perfrazuojant patarlę „Kaip pasiklosi, taip ir išsimiegosi“ — „Kaip susikonfigūruosi, taip ir žaisi“ :). Standartų standatas. **10**

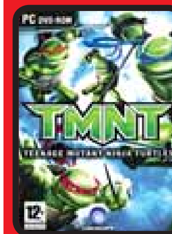
IŠVADA Puikus produktas, tačiau netobulas...

GALUTINIS 9,1

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



PIRATES OF CARIBBEAN



TMNT

Spider-Man 3

PC žaidėjai vėl negavo saldainio...



sm3thegame.com

PLAFTORMA PC PS3 PS2 Xbox PSP Wii

PEGI REITINGAI 12

ŽANRAS veiksmo

KŪRĖJAS Beenox

LEIDĖJAS Activision

DATA 2007–05–04

REIKALAVIMAI SISTEMAI:
2.8 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB video GF 7300GT/ATI X1300, 6 GB HDD.

Nuostabus povandeninio laivo simuliatorius, kuris sugeba surasti rečiausią balansą: suteikti greitą ir lengvą prieinamumą naujiems žaidėjams ir tuo pat metu leisti pakankamai įsigilinti ir turėti kuo užsiimti seniesiems fanams. Tai pavyksta dėl to, kad žaidimas akcentuoja sprendimus, o ne laivo valdymo ypatumus.
„ActionTrip“

„Online“ reitingų vidurkis: 61%

SB



Skleisdami tinklus galėsime paskraidyti po visą Niujorką.



Nors kai kurie Žmogaus–voro kovų judesiai atrodo ir šauniai, pačios kovos gan negyvos, o kamera viską dar labiau pagadina.



Daugelis žaidimų mėgėjų pažiūrėję „Žmogaus–Voro" filmą suskuba ir nusiperka žaidimą manydami, kad pastarasis tai pat puikiai perteiks filmo atmosfera. Tiesa, ne vieną kartą matėme gerų filmų, bet jų palydovai žaidimų pramonėje būna labai prasti. Tie, kurie visai neseniai skaitė mano TMNT apžvalgą, gali pasakyti tą patį. Aišku, „Ubisoft" pasistengė iš peties ir stengėsi perteikti vėžliukų dvasią žaidime, jiems tai iš dalies pavyko, bet dabar ne apie tai. Dabar kalbėsime apie tai, ar kūrėjams, kūrusiems „Spider–Man 3" žaidimą, pavyko geriau ar blogiau nei „Ubisoft" perteikti filmo dvasią.

Ir vėl. Ech... valdymas ir tik valdymas. Pirmosiomis žaidimo minutėmis bet kuris žaidęs žaidimą tai pastebės. Kaip ir visuose multiplatforminiuose žaidimuose, kurie pasirodo tiek PC, tiek konsolėse, pastebimas vienas didelis trūkumas — beveik visada PC vartotojai būna atpirkimo ožiai ir tenkinasi baisiu valdymu klaviatūra, o konsolių turėtojai juokiasi iš mūsų. Šioje situacijoje (ne kaip TMNT) net negelbėja atskiras prijungiamas pultelis. Viskas atrodo tragiškai. Kamera ir valdymas gadina visą smagumą. Jie yra pagrindiniai blogieji piktadariai šiame žaidime.

Kad ir kur skristų mūsų herojus aplink Niujorką, iš paskos kamera švytuoja kaip išprotėjusi. Nors iš tiesų ji valdoma pele, bet tai tik šioks toks jutiminis valdymas, kurį apskritai būtų galima pavadinti kaip neegzistuojantį. Painiavos įvelia ir tinklų užmetimas, „Spaidžio" valdymas ore ir kameros valdymas vienu metu. Tai tokia painiava, kad rankų pirštai tiesiog pinasi ir kartais norėdami padaryti vieną gauname visai kitą, ko nenorėjome. Kaip minėjau, tiek valdymas, tiek kamera atima labai didelę dalį smagumo žaidime, ko negalėčiau pasakyti apie „Xbox 360" versiją, kurios valdymas yra iš tiesų geras.

„Spider–Man 3" žaidimas naudoja visų filmų apie „Žmogų–Vorą" siužeto linijas kaip žaidimo pagrindą. Taip, jūs kausitės su garsiais šio herojaus priešais — Kingpinu, Kravenu ar Goblinu, taip pat ir su keletu originaliai sukurtų gangsterių, kurių pasimaišys bežaidžiant. Tačiau svarbiausia žaidime bus santykiai su Sandmanu, paties Pyterio geriausiu buvusiu draugu Hary Osbornu, kuris dabar tapo naujuoju Žaliuoju Goblinu ir, aišku, galima pasakyti, aršiausiu „Spaidžio" priešu — Venomu (lietuviškai dar vadinamu Nuodu). Galbūt keista, bet kaip ir

> Kausimės su piktadariais ne tik iš paskutiniojo filmo, bet ir kitais žymiausiais „Žmogaus-voro" priešais.



Vilkint juodąjį kostiumą Saidžio smūgis paprastam blogiukui tiesiai į veidą dažniausiai būna mirtinas.

filme, čia „Spaidžiui" teks kovoti ir su savimi. Kai Pyteris Parkeris įšoks į savo naująjį juodąjį kostiumą, jis taps labai galingas ir savo kelyje galės sutraiškyti bet ką. Tokios būsenos veikėją galima pavadinti viską niokojančiu herojumi arba kaukoles traiškančiu mulkiu, kuris kuo ilgiau vilkėdamas kostumą tampa vis blogesnis, panašesnis į savo aršiausius priešus.

Žaidimas prasideda Bruce Campbello žodžiais; jis atlieka mums pasakotojo vaidmenį. Šis lydi Žmogų–Vorą, kol pastarasis susipažįsta su naujai atsiradusiomis galimybėmis. Žaidimų mėgėjai galės sliuogti tinklu naudodami vieną mygtuką, „voro jausmas" gali paversti ekraną juodai baltu, priešus išryškinti raudonai, sąjungininkus — žaliai, o objektus — geltonai, voriški refleksai suteikia galimybę lipant siena sulėtinti laiką ir atsimušti nuo atakų spustelėjus vos vieną mygtuką. Pasitreniravimui jums bus liepta išgelbėti keletą vaikinų iš ugnies ir pirmą kartą žvilgtelti į Niujorką, kur ir vyks visas veiksmas.

Miestas iš pradžių atrodo visai neblogai. Kai pasakotojas jus supažindina su tuo, kaip reikia užmesti tinklą mieste, pradeda lįsti ylos iš maišų. Norėdamas kuo geriau paskraidyti Niujorko miestu, (tiesiogine to žodžio prasme) maluosi su klaviatūra ir pele nesuprasdamas, ką spaudžiu, bet jausmas, kad skrendi, iš tiesų geras. Galbūt reikia įpratimo, bet pirmomis žaidimo valandomis valdymo schemą galima pavadinti bukai sukurta.

Žaidime yra 42 misijos, kurias teks sudoroti, daugybė atsitiktinių įvykių, panašių į gaujų muštynes ar pašautus „mentus", kurie išnyra jums sklendžiant miestu. Taip pat rasite 75 gangsterių atpažinimo ženklus, dangoraižių imitacijų, 30 metro ir 35 slaptuosius ženklus.

Pašalinių įvykių „Spider–Man 3" žaidime tikrai nemažai (tai minėjo ir gerbiamieji kūrėjai), bet jie kartais kartojasi. Kartais teks nusivyti kokį „mentų" „trantą", kuris lėtai slinks į įvykio vietą, sustabdyti kokį mašiniuką. Beje, šį kartą mūsų „negerieji" darbeliai bus fiksuojami ir ne be reikalo. Šį kartą Niujorkas bus suskirstytas į zonas, kurios priklausys gangsteriams. Jei pradėsite tam tikrose zonose darbuotis, jos taps vis geresnės, jose gangsterių pradės mažėti, tie rajonai pradės žemėlapyje švytėti žaliai, o tai ženklas, kad rajonas yra geras ir tvarkingas. Beje, tenka paminėti ir tai, kad kuo geriau pasirodysite, tuo jūsų herojaus refleksinė ir sveikatos būklės pagerės.

Grįžtant prie grafikos. Taip, dabar Niujorkas daug gražesnis, nei tai buvo ankstesnėse „Spider–Man" dalyse, tačiau ir dabar žaidimas nėra toks jau tobulas. Mašinos, pastatai ir tekstūros pasirodo ir dingsta šaudant įvairiose



PC žaidėjams šį kartą bent tiek pasisekė, kad naujasis Spider Man buvo perkeltas iš naujos kartos konsolių, o ne iš PS2.



zonose kaip ir kituose žaidimuose. Matysime daugybę tų pačių civilių, užsidegus naktinei šviesai, vaizdas taps kaip vazelinu pateptas. Žaidimą žaidžiant net su labai gera sistema vaizdas bus prastas. Iš tiesų pamatęs tokia grafiką „Spider–Man 3“ žaidime savęs paklausiau: „Iš kur tokie aukšti minimalūs reikalavimai?“. Fizika irgi ne iš geriausių ir kartais „Spaidžiui“ kur nors atsitrenkus šis atrodo iš tiesų kvailai.

Misijose jūs būsite pakviestas nukauti kokią nusikaltėlių grupuotę ir tada pradės ryškėti jau minėtos valdymo klaidos. Norėdami užmušti priešą, pradėsite makaluotis tarp klavišų ir pasidarys makalynė, kurios kulminacija bus į jūsų nugarą paleista kulka, kai kovosite su kitu grupuotės nariu. Vėliau, kai gausite juodąjį kostiumą ir jūsų galios taps neįveikiamos, su tokiais žmogeliais jau neturėsite problemų, bet valdymas vis viena išliks kvailas ir bukai paruoštas.

Didžiausia problemą apkvaitusiems fanams, kurie nekreips dėmesio į seniau pateiktas pastabas, bus tai, kad „Spider–Man 3“ misijos nėra labai smagios. Jei jūs žaidžiate tik dėl pasiskraidymo ir atsitiktinių nusikaltimų, jūs turėsite iškentėti visas siužeto linijas, kad herojus patobulintų savo įgūdžius, atsitokėsite pasiruošę apsiraizgyti voratinkliu savo paties akis iš nusivylimo. Kovodami su paprastais mirtingaisiais sutiksite vis stipresnių priešų, kuriuos įveikti galbūt ir nelabai sunku, bet labai nuobodu. Pavyzdžiui, įveikti vieną iš gangsterių pavyks nelabai lengvai. Nors jo saugotojus

PC žaidėjai vėl kenčia nuo tiesiogiai iš konsolių perkelto valdymo.

pavyks nuspirti vienu smūgiu, tačiau įveikti patį gansgerį nėra lengva ir kartais reikės ne tik pasukti galvą, bet ir nemenkos kantrybės įveikti vieną ar kitą stipresnį priešą. Iš tiesų gangsteriai nėra tie stiprieji priešai, su kuriais reikės ilgai kovoti. Tikrais nuobodulio objektais taps bosai, su kuriais reikės kovoti ilgai ir varginančiai.

Pavyzdžiui, kova su Kingpinu yra tikras nervų tampymas. Wilsonui Fisko ir „Spaidžiui“ susikivirčijus, šie pradės kovą. Kova, bent jau mano, truko apie 20 minučių, o tai tikrai nėra mažai intensyvaus veiksmo žaidimui. Su „Spaidžiu“ turėjau stovėti kambario viduryje, Fiskas tada puolė, aš su bičiuliu išsisukau, užvožiau Fiskui kartą per veidą. Jei būčiau trenkęs jam daugiau nei kartą, būčiau rizikavęs būti sugautas arba išsektų voriški refleksai ir Fiskas turėtų progą man smogti stiprų smūgį. Aš žaidžiau kantriai ir atsargiai, kad nugalėčiau šį priešą, taip darymas užtrukau apie 20 minučių ir tokio pat veiksmo kartojimas tikrai nepasirodė labai smagus. Su kitais bosais veiksmai irgi kartojasi. Tas pats ir su naujuoju Žaliuoju Goblinu, Kravenu, Skorpionu. Nenoriu jums gadinti žaidimo ir nesakysiu, kaip įveikti šiuos priešus, nors yra vienas būdas kaip juos nugalėti, jį reikia naudoti daugybę kartų, kol bosas bus nukautas.

Norėtųsi pasakyti, kad žaidimas nėra labai vykęs. Lendant dar giliau galima pastebėti, kad praeiviai (net jei kova vyksta 5–10 metrų nuo jų) iš viso net nereaguoja, kad ji vyksta. Jei tikrai esate „Spider–Man“ fanas ir „Spider–Man 3“ pirksite tik dėl to, kad norite pamėtyti tinklus ir paskraidyti po Niujorką, patarčiau tai daryti kitoje platformoje, nes ten ši galimybė bus gerai išplėtota.



Perdėto didvyriškumo apraiškų, kurios akivaizdžios filme, pasitaiko ir žaidime.



PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS O, atrodo, žaidimo dvasia bus perteikta, nes galėsime paskęsti miestu su „Spaidžiu“. **8,8**

ĮDOMUMAS Kažką bando gelbėti pašaliniai įvykiai, bet jie iš tiesų mažai tepadeda. Siužetas irgi nėra geriausias, nors bosai yra tiesiai iš naujausių filmų apie „Spider–Man“. **6,5**

GRAFIKA Kaip minėjau, net žaidžiant su labai gera sistema žaidimas atrodo prastokai, o ką kalbėti apie silpnesnes sistemas; minimalūs reikalavimai yra neapsakomai dideli. **5,2**

GARSAS Bruce Campbell, Tobey Maguire ir J. K. Simmonso balsai suteikia grožio, bet Niujorkas miręs. Kur mašinų sirenos, besikeikiančios bobos, kačių kniaukimas ir šunų lojimas? **6,2**

VALDYMAS Siaubinga valdymo schema sklandant „Spaidžiui“ po Niujorką. Daugiau nėra ką pasakyti. **4,1**

IŠVADA Žaidimas PC platformoje patiks tik akliems ir nieko nenorintiems girdėti „Žmogaus–Voro“ fanams. Visi kiti, manau, sutiks su mano įvertinimu, kuris pasako viską.

GALUTINIS 6,1

Dawn of Magic

Klonuoti kopiją

dom.deepsilver.com

- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 16
- **ŽANRAS** veiksmo RPG
- **KŪRĖJAS** SkyFallen Entertainment
- **LEIDĖJAS** Deep Silver
- **DATA** 2007–04–27
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1.6 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB video (MX netinka), 2 GB HDD
- **„Online" reitingų vidurkis:** 56%

BOGARDAS

Bėgant metams žaidėjams buvo pateikta begalės „Dawn of Magic“ tipo žaidimų — veiksmo RPG supakuoti gražiose pelės klapsėjimu valdomose kovose, daugybėje įvairių daiktų ir, aišku, burtų buteliuose, taip sakant, kiekvienam gyvenimo atvejui... Bet „Dawn of Magic“ kūrėjai pasitelkia šiek tiek fantazijos ir vietoje „copy–paste“ principo į „Diablo“ seriją klonuojančių žaidimų gretas stato šiek tiek patobulintą RPG „miksiuką“, sukurtą su sena gera „Diablo“ kliše...

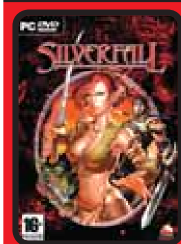
Žaidimo istorija neverta ypatingo dėmesio — žaidėjui tereikia pasirinkti: padėti ar pasipriešinti Modo, nemirtingam bestijai, ištremtam į Žemę iš Dievų olimpo...

Prie visiškai standartiškos RPG žaidimams istorijos galima skirti vieną gana smagią naujovę — visiškai kitaip nei kituose PRG žaidimuose, „Dawn of Magic“ žaidime pradinis veikėjo pasirinkimas nebūtinai nulemia tolesnį jo tobulinimą. Įspūdingas dvylikos unikalių Magijos mokyklų arsenalas leidžia kreipti veikėjo tobulinimą praktiškai kokia tik nori kryptimi (aišku, pagrindinės magijos mokyklos yra trys, tačiau labai pasisitengus galima tobulinti ir visas kitas).

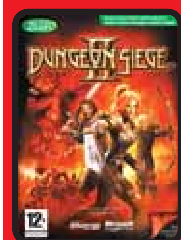
Vos tik „susitvarkius“ su veikėjo „specifikacijomis“, pakankamai paprastai ir nuosekliai suteikiama galimybė susipažinti su visomis žadimo ypatybėmis vykdant pačius įvairiausius pirminius „kvestus“: skorpionų ar vilkų populiacijos mažinimas, pačių įvairiausių specifinių niekučių paieškos. Minimalistinė valdymo sąsaja tikrai lengvai perprantama, tam padeda ir detalus žemėlapis, kuris, nors ir stipriai erzina, tačiau yra informatyvus ir visiškai neklaidus.

Dar viena gana smagi RPG naujovė — fizinis veikėjo pokytis, vizualiai matomas kylant jo įgūdžiams. Kaip jau įprasta, daugeliui kitų RPG žaidimų veikėjų, „užkėlusių“ savo įgūdžius, suteikiama galimybė naudoti įspūdingesnius ginklus ar šarvus. Taip, ši savybė yra ir „Dawn of Magic“, tačiau naujas dalykas yra tai, kad prie šių mielų pokyčių (ginklų ir šarvų) prisideda ir fiziniai veikėjo pokyčiai, ir čia turima omenyje ne raumenų ar barzdos augimas, o skorpiono uodega, demono galva, angelo sparnai ar dar, velniai žino, kokie nenuspėjami pokyčiai. Pasikeitimams pritaikytos aštuonios skirtingos veikėjo kūno vietos, be to, visi pasikeitimai prideda tam tikrų papildomų galimybių, kurios žaidime kartais labai praverčia.

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



SILVERFALL



DUNGEON SIEGE 2



Rusijoje šis žaidimas dar žinomas „Kraujo magijos“ pavadinimu. Jau paskelbta, kad šiam žaidimui ruošiamas ir papildymas, pavadinimu „Šešėlių laikas“. Ar jis bus išleistas ir anglų kalba – kol kas neaišku.



Iš pirmo žvilgsnio žadimo aplinka atrodo marga ir gyvybinga, vietiniai NPC veikėjai judrūs ir „šnekūs“, miesteliai pilni gyvybės ir judesio, o priešai įvairūs ir spalvingi, net galima juos pavadinti žaismingais. Be to, dienos ir nakties ciklo pokytis taip pat suteikia žavesio aplinkos spalvingumui ir dinamiškumui. Tačiau tas aplinkos gyvybiškumo įspūdis pranyksta vos tik įsigilinus į žadimą. Vietiniai NPC veikėjai yra apdovanoti tik keliomis frazėmis, be to, betikslis jų judėjimas po aplinką tėra ne kas kita, tik įvairios pasikartojančios kilpos ir rateliai — amžinas judėjimas vietoje. Tas pat ir su priešiškomis būtybėmis. Nors jų įvairovė ganėtinai įspūdinga, bet būtybės yra tiesiog skausmingai nuspėjamos: puls visos į jūsų glėbį visu būriu, neatsižvelgs, kokios kilmės padaras šalia.

Nors iš šios apžvalgos vargu ar galima susidaryti detalų įspūdį apie žaidimą, tačiau toks jau tas „Dawn of Magic“ yra... Kaip dažnai pasitaiko, vos užmetus akį į žaidimą, galima suprasti, kad jis yra geras, arba tik įsigilinus į žaidimą supranti, kad jis „kabina“, nors iš pradžių atrodė, kad yra priešingai... Tai štai, „Dawn of Magic“ neatitinka nė vieno iš šių žaidimų apibūdinimų... Nei jis geras vos tik pradėjus žaisti, nei jis „užkabina“ ilgėliau pasėdėjus prie jo. Tačiau anaiptol negalima pasakyti, kad jis yra tikrai blogas... Keistas „nekabinančio“, tačiau vis viena smagiai žaidžiamo žaidimo pavyzdys.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Dar vienas „Diablo“ klonas — kiek galima... **6,0**

ĮDOMUMAS Apie istorijos įdomumą gal geriau ir patylėti. **5,1**

GRAFIKA Nors ir ne per daug šiuolaikiška, bet vis viena pakankamai gražu. **8,2**

GARSAS Primityvu ir įvairovės ganėtinai stinga. **7,0**

VALDYMAS Lengvai viskas perprantama, bet gerai valdyti labai trukdo kameros darbas ir detalių smulkmeniškumas. **7,1**

IŠVADA Vidutiniškas, keistas „nekabinančio“, bet smagaus žaidimo pavyzdys.

GALUTINIS 6,6

Virtual Skipper 5: 32nd America's Cup

Jachtų sporto „Formulė-1“



Be jachtų dar galima paplaukioti ir katamaranais.

www.virtualskipper-game.com
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 3+
ŽANRAS simuliatorius
KŪRĖJAS Nadeo
LEIDĖJAS Focus Home Interactive
DATA 2007–04–20
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
1.6GHz CPU, 256 MB RAM,
32 MB video, 1.5 GB HDD
„Online“ reitingų vidurkis: nesudarytas

FOXIZ

Tokių vandens transporto simuliatorių pasitaiko itin retai. Vien dėl to verta išbandyti ir pažiūrėti, ką gero jie mums gali parodyti.

Naujas veidas šiame retame žanre — „Virtual Skipper 5: 32nd America's Cup“. Įsijungus žaidimą pirmą kartą įspūdis slogus. Pirmiausiai į akis krito valdymas. Nelabai aišku, nuo ko reikėtų pradėti ir kaip čia viskas vyksta. Gerai, kad yra „tutorial“: jis nors ir nelabai aiškus, tačiau pagrindinių dalykų išmoko.

Visas žaidimo „geimplėjus“ paremtas vėjo gaudymu ir manipuliavimu jachtų burėmis, o jas priklausomai nuo situacijos galėsite pakelti arba nuleisti. Staiga išskeidus pagalbinę burę galima smagiai „išimti“ kampą. Tokios galimybės sužavės ypač tuos, kuriems jūra yra artima.Visas veiksmas vyksta su jachtomis. Jų pasirinkimas gana įvairus, ir skirtingas tipas suteikia įvairių taktinių galimybių, dėl to žaidimas įdomesnis.

Grafika graži, tokiam žaidimui kaip tik. Norint žaisti su aukščiausiais nustatymais, prireiks gan galingo kompiuterio, tai iš tiesų nustebino. Nors loginių klaidelių yra, tačiau jos nebado akių, o įsitraukus į patį žaidimo procesą iš viso nepastebimos. Vandenėlis gražus, banguojantis, matomi saulės atšvaitai, krentantys lietaus lašeliai, kurie taškosi į vandenį ir į ekraną. Gaila tik, kad vanduo nepermatomas, o kartais taip norėtųsi pamatyti kokią nors žuvytę :).



Animacijos taip pat sukrutos sklandžiai. Visi žmogeliukai laivelyje vaikšto, kelia bures, palaiko laivo pusiasvyrą. Žaidime gausu reklamos, ant burių ir laivų, kas, tiesą sakant, suteikia tikroviškumo, bet mažina laukinių nuotykių aistrą.

Dirbtinis intelektas nekvailas, išnaudoja visas galimybes, neriasi iš kailio, kad tik jus aplenktų (nors kartais padaro žioplų klaidų). Apskritai „Virtual Skipper“ orientuotas į „multiplayer“ režimą, kurį pažaidus nebesinori grįžti atgal kovoti su „botais“. Su tikrais žmonėmis lenktynės daug aršenės, sudėtingesnės. Dėl to vieno žaidėjo režimas ne itin įtraukiantis, monotoniškas.

Žaidimo garsas tikrai puikus, tik vietomis jaučiamas neišbaigtumas. Girdisi vėjo ošimas, bangų mūša, o svarbiausia — sukuriama įtaigi atmosfera, tiesiog norisi atsinešti kokį nors neperšlampamą apsiaustą ir šiltai apsirengti.

„Virtual Skipper 5“ tai daugiau „hardcore“ žaidimas. Tai labiau ne pramoga, o sudėtingas užsiėmimas, kada turite apgalvoti visus manevrus ir pasirinkti geriausią. Žaidimui reikia nepagailėti jėgų. Jei to nepadarysite, jis nesužavės. Jei nuspręndėte nepagailėti nei jėgų, nei laiko, — puiku, manau, jis tikrai patenkins jūsų poreikius.

Jachtų valdymo žaidimas, sukurtas pagal žymiausią šio sporto pasaulio čempionatą.

AMERIKOS TAURĖ

Ko gero, nedaugeliui teko girdėti apie „America's Cup“ turnyrą. Tai pati žymiausia ir prestižiškiausia jūrų sporto regata. Dar daugiau, tai pats seniausias iki šiol vykstantis tarptautinio sporto turnyras, dviem dešimtmečiais lenkiantis seniausią futbolo turnyrą „FA Cup“ ir 45–iais metais lenkiantis pirmąją Moderniją Olimpiadą. Šis turnyras sutraukia pačius geriausius jachtų specialistus ir būriuotojus. Startavęs 1851–aisiais metais JAV, iki pat 1983–ųjų turnyras buvo nugalimas pačių šeimininkų amerikiečių ir tik tais metais garsioji taurė iškeliavo į Australiją. Šiemetinis čempionatas pirmą kartą istorijoje vyksta Europoje, Ispanijoje. Atrankiniai čempionato turnyrai vyksta dabar, o finalas įvyks birželio 23 — liepos 7 dienomis Valencijoje. Jei būsite Ispanijoje, užsukite pasižiūrėti greičiausių pasaulio jachtų.



PANAŠŪS ŽAIDIMAI



VIRTUAL SAILOR



SHIP SIMULATOR

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Jachta graži. Tik kodėl neplaukia? Aaaa… Ar čia yra VĖJO?!?! **6,5**

ĮDOMUMAS Vertinu vieno žaidėjo galimybes. Juk ne visi turi internetą. **7.2**

GRAFIKA Tokio tipo žaidimui padori ir net per gera. **8,5**

GARSAS Bangos ošia, sukuria tikrai puikią ir įtraukiančią atmosferą. **9,3**

VALDYMAS Kaip jau minėjau, tai — stimuliatorius, todėl ir valdymas sudėtingas, sunku perprasti. **7,5**

IŠVADA Gana vidutiniškas simuliatorius, be to, jam reikia skirti daug laiko, kad išmoktumėte ir perprastumėte. Taip pat vieno žaidėjo režimas neišplėtotas — viskas „sukrauta“ į „multiplayer“. Jei kada turėsite laiko, išmėginkite.

GALUTINIS 7,3

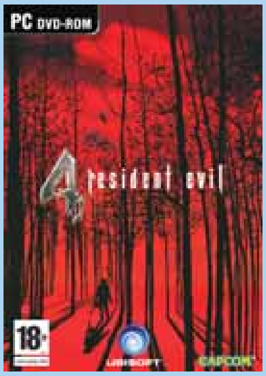




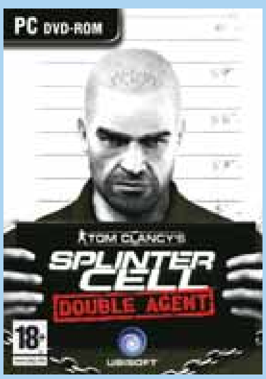
„PC Klubas“ rekomenduoja

Geriausi populiariausių žanrų pastarųjų mėnesių žaidimai. Ir nedidelis perspėjimas neprasidėti su dėmesio nevertais.

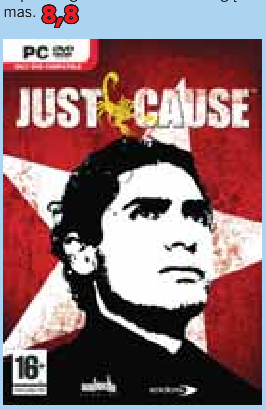
Veiksmas



Geriausias siaubo veiksmas sugrįžta. Nors PC versija ir kiek nukenčia, tačiau RE dvasia išlaikyta. **PCK įvertinimas** — 8,8



Pavojingiausių situacijų ir pasirinkimų kupinas agento Semo Fišerio sugrįžimas. 8,8



Didžiulė tropikų sala, po kurią galima laisvai klajoti siekiant galutinio tikslo — nuversti korumpuotą valdovą. 8,7

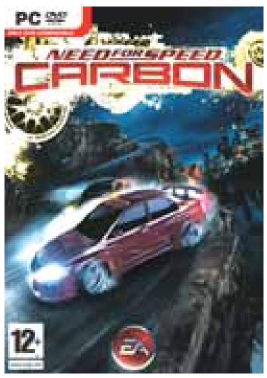


Pelningos „kovos su nusikaltėliais“ herojaus idėjos vaikymasis kartais atneša absurdiškus rezultatus. **„Online“ vidurkis** — 3,9

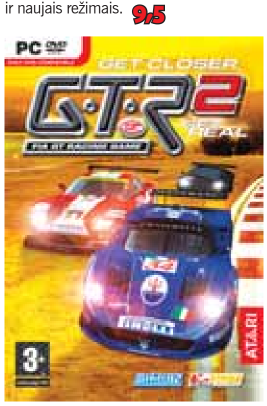
Lenktynės



Naujas atradimas lenktynių žanre ir įsiveržimas į „vieno lyderio“ teritoriją. PCK įvertinimas — 9,2



Pogrindinės lenktynės, papildytos komandos nariais, automobilių klasėmis ir naujais režimais. 9,5

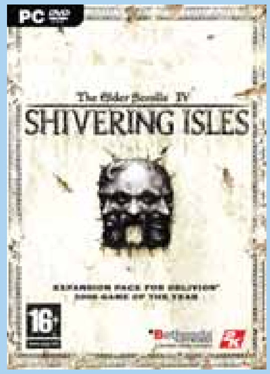


Maksimaliai tikroviškas sportinių automobilių vairavimas, reikalaujantis maksimalių žaidėjo pastangų. 8,9

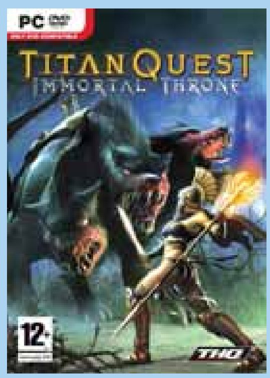


Eilinis bandymas pasipelnyti iš žymaus herojaus įkišant jį į arkadines lenktynes. **„Online“ vidurkis** — 5,5

RPG



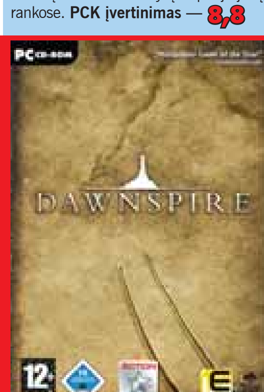
Pirmas ir vienintelis papildymas geriausiam praėjusių metų RPG. Beprotiškai žavu. **PCK įvertinimas** — 9,1



Kitas papildymas neblogam praėjusių metų „slasheriui“. Kelionė pas mirusius. 8,9

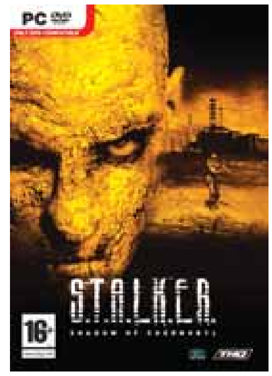


Vienas geriausių Xbox RPG pagaliau perkeltas į PC. Senovės Rytų imperija jūsų rankose. **PCK įvertinimas** — 8,8



Bandymas atgaivinti klasikinę „Sega“ RPG seriją, bet su nemažais trūkumais. **„Online“ vidurkis** — 5,9

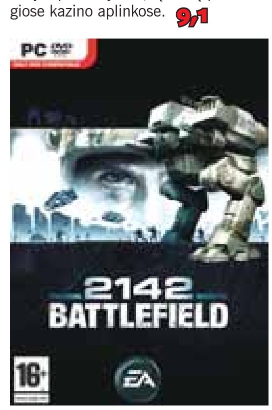
FPS



Ilgi laukimo metai baigėsi. FPS žanras išsilaisvina iš savo ribų. **PCK įvertinimas** — 9,2



Naujas Tom Clancy taktinės šaudyklių serijos pasirodymas, šį kartą prabangiose kazino aplinkose. 9,1

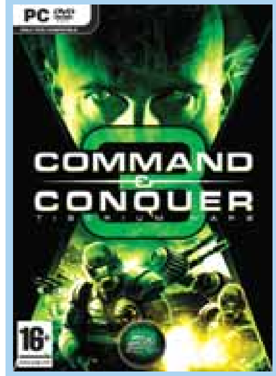


Klasikinė komandinė Antrojo Pasaulinio karo šaudyklė atgimsta ateities kovoje dėl išlikimo. 9,0



Ambicijos sukurti povandeninę šaudyklę virto visišku nesusipratimu ir nuobodybe. **PCK įvertinimas** — 4,0

Strategijos



Populiariariausia fantastinė-karinė strategija atgimsta visu gražumu ir pajėgumu. **PCK įvertinimas** — 9,3



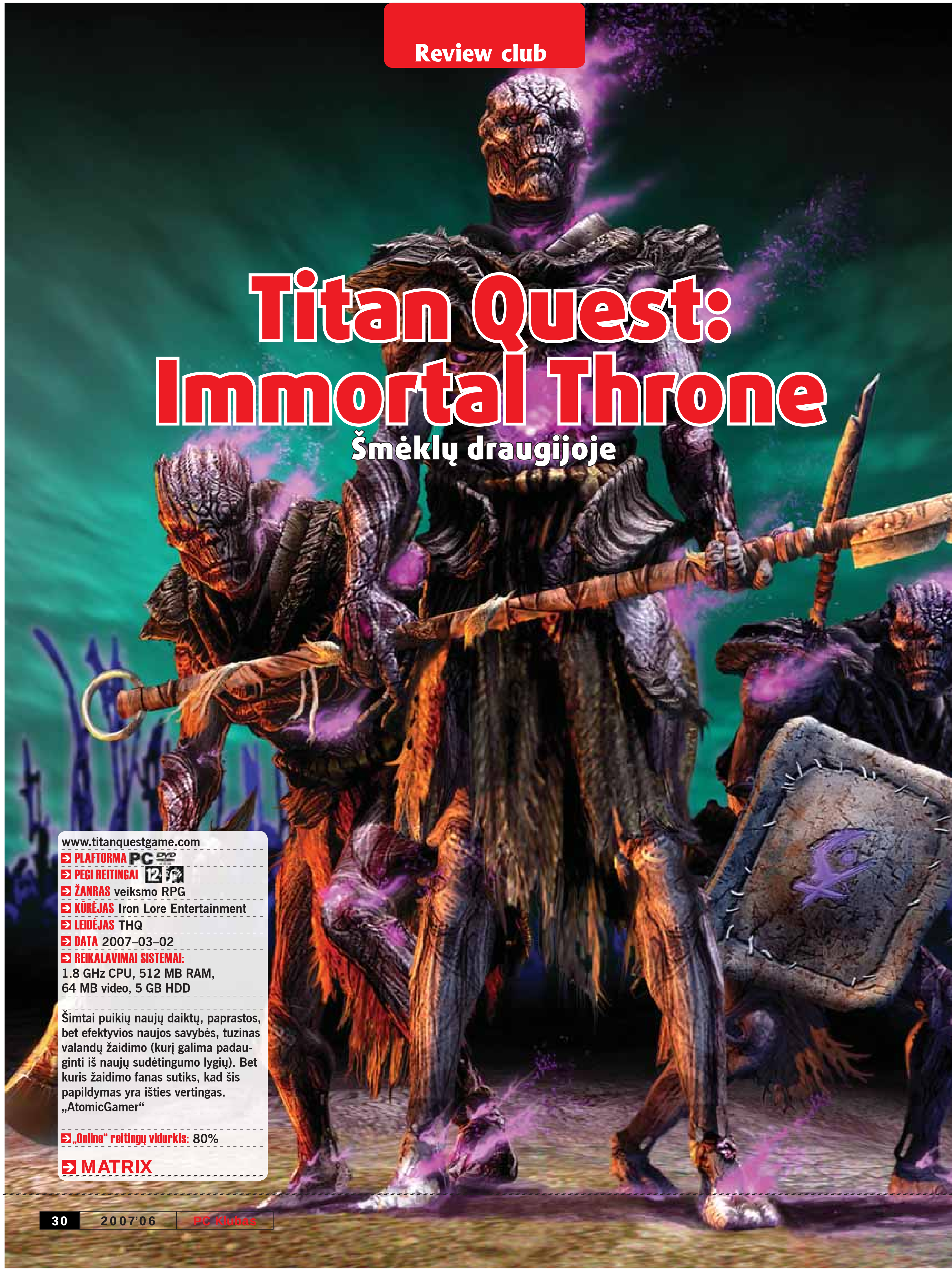
Ambicingas genialaus kūrėjo žaidimas su kaupu pateisina visas viltis ir laukimą. 9,2



Kažkuo ypač neišsiskirianti, bet kokybiška „kas jei“ tipo WWII strategija. 8,9



Tarp genialumo iki beprotystės riba siaura. Kūrėjai ją peržengė. **PCK įvertinimas** — 5,0



Titan Quest: Immortal Throne

Šmėklų draugijoje

www.titanquestgame.com

- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 12
- **ŽANRAS** veiksmo RPG
- **KŪRĖJAS** Iron Lore Entertainment
- **LEIDĖJAS** THQ
- **DATA** 2007–03–02
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB video, 5 GB HDD

Šimtai puikių naujų daiktų, paprastos, bet efektyvios naujos savybės, tuzinas valandų žaidimo (kurį galima padauginti iš naujų sudėtingumo lygių). Bet kuris žaidimo fanas sutiks, kad šis papildymas yra išties vertingas. „AtomicGamer“

„Online“ reitingų vidurkis: 80%

MATRIX

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Vos tik sužinojęs apie „Iron Lore“ kompanijos kūrinio „Titan Quest“ kuriamą papildymą, negalėjau nusiraminti, nes vis į galvą plūdo daugybė minčių, klausimų: kas jame bus naujo? Ar kūrėjai sugebės žaidimą pakelti dar bent vienu laipteliu? Ar visos būsimos inovacijos nepakenks bendram žaidimo įspūdžiui? Ir daugybė kitų klausimų, kuriuos dauguma, manau, užduoda vos tik sužinoję apie kokio nors žaidimo išplėtimą. Praėjus beveik keturiems mėnesiams po pranešimo apie „Titan Quest: Immortal Throne“ kūrimą bei tuo laikotarpiu kūrėjų nuolatos išduodamų detalių apie būsimąjį praplėtimą, į mūsų rankas atkeliavo šis gražus perliukas. Pažiūrėkime, ar jo vidus nenusileidžia gražiai išorei.

„Titan Quest: Immortal Throne“ (toliau — TQ:IT) jums pasiūlys visiškai naują meistriškumą pavadinimu „Dream Mastery“, daug naujų daiktų, virš 20 naujų monstrų, apie 30 įvairių naujų užduočių, kurios bus tikrai įdomios, skirsis savo pobūdžiu bei įvairove, keletą nedidelių patobulinimų, kurie pataisys kelias silpnas originaliojo „Titan Quest“ vietas. O kone svarbiausias dalykas — naujas požeminis pasaulis, kuris iš tiesų sužavės kiekvieną. Tad nugalėję titaną (kuris „TQ“ buvo paskutinysis bosas) ir įėję į portalą, kuris perkelia į naująjį ir dar nematytą pasaulį, pagaliau galėsite žengti pirmuosius žingsnius mirusiųjų karalystės link.

SIELŲ PASAULIS

Kai tik sužinojau, kad „TQ:IT“ veiksmas vyks požeminėje karalystėje, iš karto nusiteikiau, kad bus daugybė numirėlių ir pamatysiu karštos pursiojančios lavos upes. Tačiau teisus buvau tik dėl vieno — numirėlių. Dėkoju kūrėjams, kad nebuvo beveik nieko, kas primintų mūsų įsivaizduojamą pragarą. Ugnies kone nepamatysit, bent jau ne pačiame požeminiame pasaulyje, iki kurio norint prieiti dar teks nemažai palakstyti po gražųjį smėlėtąjį pajūrį bei didžiulę klampynę, apaugusią vešliais augalais. Žodžiu, iš pat pradžių nebus nė kvapelio to požeminio pasaulio. Tačiau praėjus pelkyną ir per portalą persikėlus į monstrų puolamą miestelį, kuris skendės dūmuose, požeminis pasaulis bus nebe toli.

Ir štai, praėjus miestelį ir įėjus į sielų tarpeklį, kuris atrodys iš tiesų įspūdingai, pagaliau atsidursime žaviame požeminiame pasaulyje. Pagaliau! Štai nuo dabar žaidimas tiesiog įtraukia maksimaliu greičiu. Aplink violetinės spalvos ir jos atmainos. Požemio flora sukuria labai savotišką atmosferą. Tikra pasaka daužyti monstrų makaules tokioje aplinkoje :). Požemyje prieisite iki kojų apsemtą žemės lopinėli su salelėmis — labai gražu. Troglodítai (žavūs, raumeningi ir nerangūs didžiuliai padarai su kuokomis) puikiai užpildo aplinką. Būtent jie laikys įkalinę sielas kauliniuose narvuose, aplink kuriuos švies violetinė aura. Kai kuriuose iš jų bus įkalintos dvasios, kurios duos vieną kitą užduotį, tad nepraeikite pro šalį varvindami seilę vien tik grožėdamiesi aplinka.

Perėję šią pelkėtą vietą prieisite dingusių sielų miestelį, iš kurio eidami pro uolėtas bei karo mašinų prikimštas vietoves (kažkodėl ši vieta man be galo priminė „Diablo 2: Lord of Destruction“ papildymo pačią pradžią :), galbūt tai sutapimas, o gal kūrėjai šiek tiek pasiskolino idėjų, tačiau dėl to mes tikrai nenukenčiame). Netrukus atsidursime didžiuliame taip vadinamame nuosprendžių bokšte, kuris atrodo tikrai unikaliai. Na, o po to pakliuvę į rojų jau būsime pakeliui iki šios kelionės pagrindinio tikslo — nudėti Hadą, kuris nepasitenkinęs vien tik jam pavaldžiu požeminiu pasauliu, užsinorėjo turėti ir gyvųjų pasaulio absoliučią valdžią. Juk mes nenorime, jog jo drąsūs planai virstų realybe? Tad kiekvienas, kuris jau turite po ranka šį „TQ:IT“ išplėtimą, prisidėkite prie manęs ir eime sužlugdyti požeminio valdovo pražūtingų planų.

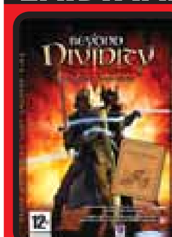
O vienas geriausių būdų tai padaryti — išbandyti naująjį sapnų meistriškumą. „Dream Mastery“ — tai magijos ir kovos samplaika. Mano nuomone, tai vienas iš geriausių meistriškumų tarp visų devynių esančių. Nenoriu labai daug pasakoti apie šį meistriškumą, nes žodžiais neapsakysi to, ką bus galima patirti jį pasirinkus ir tobulinant pasirinktus įgūdžius, šluoti įvairiausių padarų ordas vienu metu. Be to, šis meistriškumas prideda dar devynias galimas klases, tad jūsų pasirinkimas, ar verstis žaidime tik su šiuo meistriškumu, ar jį sukryžiuoti su dar vienu iš kitų aštuonių.


Stačia galva į pragarą nepapulsite. Prieštai teks pasivaikštinėti saulėtais paplūdymiais.

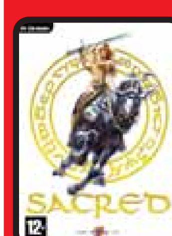

Kokie gi požemiai be žaviųjų skeletų?

> Tarp daugybės smulkesnių naujovių, papildymas siūlo unikalų „sapnų“ meistriškumą.

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



BEYOND DIVINITY



SACRED

NAUJI NAUDINGI VEIKĖJAI

Atsirado du nauji NPC, kuriuos bus galima rasti didžiuosiuose miestuose. Pirmasis iš jų yra burtininkas, kuris studijuoja paslaptingųjų formulių bei relikvijų panaudojimo meną. Burtininkas jums pasiūlys dvi savo paslaugas. Pirmoji yra relikvijų pašalinimas iš ginklų bei apsaugų. Tad jeigu jūs radote kokį geresnį daiktą, nuėję pas burtininką, galite iš senojo daikto išsitraukti relikviją bei ją persidėti į naująjį daiktą, tačiau ištraukus relikviją senasis daiktas bus sunaikintas (jei jūs norėsite pasilikti daiktą, tada relikvija bus sunaikinta), tad reikia paskaičiuoti, kaip jums bus naudingiau. Kita burtininko paslauga — paslaptingųjų formulių pavertimas artefaktais. Jeigu turite formulę, surinkote visus tris reikalingus ingredientus ir nuėję pas burtininką atiduosite jam visus šiuos daiktus, jis jums už atitinkamą pinigų sumą pagamins artefaktą, kuris tikrai pagelbės keliaujant per blogio pritvinkusį pasaulį.

Antrasis naujas veikėjas — karavano vežėjas. Šį pilietį bus galima sutikti kone kiekviename didesniame miestelyje. Pas jį galėsite pasidėti daiktus, kurie jums dabar nėra reikalingi, tačiau galbūt pravers ateityje. Už tam tikrą pinigų sumą du kartus bus galima praplėsti karavano vagono dydį, tad tilps tikrai nemažai daiktų. Be to, šio karavano pagalba bus galima dalintis daiktais su kitais savo veikėjais. Tad radę kokį daiktą, kuris dabartiniam veikėjui netinka, bet žinote, kad kuriam nors iš kitų jūsų veikėjų šis daiktas gali pasitarnauti, tiesiog nueikite pas šį karavano vežėją, įdėkite daiktą į perkėlimo vietą („Transfer Area“), ir tas daiktas jau bus pasiekiamas kiekvienam kitam veikėjui. Puikus dalykas!

NAUJOVĖS BEI PATOBULINIMAI

> Labai smagus patobulinimas, kuris iš karto krenta į akis, — inventoriaus rūšiavimo mygtukas. Originaliajame „TQ“ būdavo labai daug bėdų dėl daiktų išdėstymo inventoriuje, dabar šio mygtuko pagalba tas galvos skausmas turėtų visiškai dingti.

> Nebebus galimybės netyčia pasiimti daiktus, kurie guli ant žemės, tad šis patobulinimas panaikins tuos kartkartėmis įkyriai į inventorių tiesiog įlendančius blogiausios kokybės daiktus. Dabar daiktus bus įmanoma pasiimti tik nuspaudus atitinkamą klavišą, kuris parodo ant žemės gulinčių pavadinimus bei jų tipą pagal teksto spalvą.

> Atsirado galimybė anuliuoti neteisingai „uždėtus“ savybių taškus („Attribute Points“), bet tik tol, kol neuždarysite inventoriaus lango.

> Anksčiau jums trūko greito naudojimo („Quick Slot“) klavišų (nuo 0 iki 9)? Tad dabar paspaudę B mygtuką (ar savo pasirinktą, jei opcijose nusistatysite kitaip) persijungsite į kitą greito naudojimo klavišų eilę. Dabar nebeteks skųstis, kad trūksta vietos visiems įgūdžiams susikelti.

> Man labiausiai patikęs mini patobulinimas — laikrodis. Nuvedus pelės žymeklį į viršutinį kairįjį kampą, kur yra jūsų veikėjo portretas, ekrano viršuje, per vidurį pasirodys laikrodis, kuris rodys laiką, kurį rodo jūsų kompiuteris darbastalyje. Tad taip galėsite nepasiklysti laike pernelyg įnikę į žaidimą :).

> Šiek tiek modifikuota patirties juosta. Kai nudėsite kokį monstrą ar jų grupę, įvykdysite kokią užduotį, galėsite vizualiai matyti, kiek patirties gavote. Pirmiausiai patirties juostoje ta atkarpa, kai tik gausite kažkiek patirties taškų, bus rodoma geltona spalva, tačiau jau po keleto sekundžių ji nusispalvins žaliai ir taip vis kaskart iš naujo, kai tik gausite kažkiek patirties taškų.

> Paspaudus pelės mygtuką ant gyvybės ir magijos juostos bus galima įjungti skaitines reikšmes. Jei jums patogiau stebėti skaičius, šis patobulinimas bus naudingas.

> Inventoriuje atsirado nauja vieta, skirta artefaktui. Tai daiktas, kurio nebus įmanoma rasti kaip kitų amunicijos detalių, tačiau kurį reikės pasigaminti burtininkui padedant. Yra trys artefaktų tipai. Mažasis, kuriam pasigaminti prireiks tam tikrų trijų relikvijų. Didysis, kuriam pasigaminti jau reikės ne tik relikvijų, bet ir kitų artefaktų. O paskutinysis — dieviškasis, juos bus tikrai nelengva pasigaminti, mat tokiam artefaktui prireiks net trijų kitų artefaktų kaip ingredientų, tačiau jei jums pasiseks, turėsite tikrai labai galingą artefaktą, kurį nešiodami jau galėsite save laikyti beveik vienu iš dievų :).

> Tikriausiai daugelis rovėsi plaukus, kai paskutiniame sunkumo lygyje tekdavo žūti bei prarasti nemažą dalį patirties taškų. Dabar galite atsipūsti ir duoti plaukams ramybę, nes nuo šiol, kai tik jūsų valdomas veikėjas žus, jo žuvimo vietoje atsiras antkapis. Kai atsirasite prie paskutiniojo atgimimo fontano, galėsite nueiti į savo žuvimo vietą, kur yra jūsų antkapis ir kai tik jį priliesite, atgausite beveik 85 procentus prarastų patirties taškų. Sakyčiau, dosnus antkapis :). Tačiau yra vienas „bet“. Jeigu jūs vėl žūsite nepasiekę savo antkapio, senasis antkapis tiesiog išgaruos ir vietoje jo atsiras naujasis, o patirties jau nebesusigrąžinsite.

> „TQ:IT“ atsirado ir stebuklingieji ritinėliai („Scrolls“), kuriuos bus galima įsigyti iš prekiautojų įvairiais daiktais už didelę pinigų sumą. Kiekvienas ritinėlis pasižymės stipriomis ir magiškomis galiomis, kuriomis bus galima laikinai išsikviesti pagalbininkų, pasistiprinti ar galingai smogti patiems stipriausiems priešams. Norint panaudoti, juos reikės laikyti savo inventoriuje. Su šiais daikčiukais bus galima kalnus nuversti, tik svarbiausia juos tinkamai panaudoti tinkamu laiku, nes jų teikiamos galios veiks tik trumpą laiką.

> Taip pat atsirado naujos jūsų iššauktų bendražygių valdymo galimybės. Nuvedę pelės žymeklį ant jų portreto bei paspaudę dešinį mygtuką, galėsite pasirinkti vieną iš trijų opcijų. Agresyvus — jūsų padėjėjas galės klajoti toli nuo jūsų aktyviai ieškodamas ir atakuodamas priešus. Normalus — ši opcija būna jau automatiškai įjungta, kai tik iššaukiate savo padėjėją. Paskutinysis pasirinkimas — gynybinis. Padėjėjas visada bus šalia jūsų ir atakuos priešininką tik tada, kai jūsų valdomas personažas atakuos.

Veikėją galima patobulinti dešimčia papildomų lygių.





FINALINIS KIRTIS

„TQ:IT“ kartu su savimi atsinešė nemažų naujovių bei patobulinimų, visa tai taip puikiai įsilieja į žaidimą, kad galima tik paploti kūrėjams už tikrai gerą darbą. Naujasis Hado pasaulis kiekviename lygyje iš žaidėjų atims apie 7–9 valandas. Tad dabar sužaisti žaidimą visais sunkumo lygiais prireiks bent jau 75 valandų. Taip pat žaidime rasite kūrėjų paliktų dovanėlių ir galvosūkių :). Kai pamatysite, patys suprasite, apie ką aš. O dabar eime siaubti Hado karalystės.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Pagaliau, pagaliau, pagaliau... **8,0**

SIUŽETAS Papildyme siužetas kur kas labiau intriguoja nei originaliajame „TQ“. **8,6**

GRAFIKA Pagerinti specialieji efektai bei praplėtimo aplinkos tikrai užvaldo akis. **8,5**

GARSAS Sakyčiau, silpniausia žaidimo vieta, dialogai silpnoki, tačiau naujas muzikinis takelis leidžia parašyti padorų balą. **7,4**

VALDYMAS Kaip „TQ“, taip ir „TQ:IT“ apie jį nereikės sukti galvos. Puikus. **8,5**

IŠVADA Solidus žaidimo papildymas tikriems veiksmo RPG fanams.

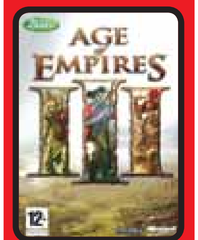
GALUTINIS 8,9


Geriau 100 kart išgirsti,
nei 1 kart pamatyti.
zip fm
ZIPfM. RADIJAS kuris
trukdo miegoti tavo KAIMYNAMS.

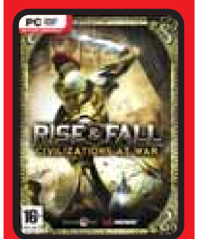




PANAŠŪS ŽAIDIMAI



AGE OF EMPIRES III



RISE AND FALL

Ancient Wars: Sparta

Seniai seniai už jūrų marių...



Kareivinėse parenkama būsimo karių tipo ginkluotė.



www.eidosinteractive.co.uk/gss/sparta/

- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 16
- **ŽANRAS** strategija
- **KŪRĖJAS** WorldForge
- **LEIDĖJAS** Playlogic
- **DATA** 2007–04–20
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB video GF 6600GT/ATI X800, 4 GB HDD

Nei žaidimo išvaizda, nei karinių vienetų dizainas, taktinės galimybės ar frakcijos nebuvo pakankamai įdomūs, kad pritrauktų mano dėmesį. O jei toks strategijų mėgėjas netrokšta įšokti ir sužaisti dar vieną atsitiktinį mūšį, vadinasi, žaidimui trūksta stiliaus, turinio ar abiejų.
„IGN"

„Online" reitingų vidurkis: 56%

RAW

Įdomu, kuria tema sukurta daugiau žaidimų: senovės karų ar Antrojo Pasaulinio karo? Šiaip ar taip, panašu, kad jos abi yra neišsemiamos. Keliaujame toliau.

Vieni sako, kad „Ancient Wars: Sparta" kupinas naujų idėjų ir jų realizacijų, kitiems atrodo, kad žaidime visiškai nieko naujo. Kaip visada, tiesa slypi kažkur anapus... Tfu, kažkur per vidurį.

Siužetas, mano akimis, kažkuo ypatingu nepasižymi. Tiesiog pasinaudota sena istorija, senais jos įvykiais, senomis asmenybėmis. Kažkur pakeista traktuotė, poelgių priežastys, kažkur skiriasi veiksmai ir štai: turime, ką turime. Siužetas pateikiamas misijos eigoje. Kai pasiekiami vieni tikslai, iškeliami kiti (pirminiai (būtini) ir antriniai (neprivalomi, bet dažniausiai palengvinantys (žinoma, tam, kuris sėdi ant kėdės prie PC) gyvenimą — tai jau įprasta). Kitas siužeto etapas — filmukai tarp lygių. Juose susitinka keli veikėjai ar kelios šalys, atstovaujamos tų kelių veikėjų, vyksta dažniausiai klaikiai nuobodus ir ne itin išraiškingai įgarsintas pokalbis (tiesą sakant, nedaug prastesnis nei daugelio kitų žaidimų). Turiu prisipažinti, kad ne kiekvieną jų ištvėriau iki galo, kai kada nutariau, kad tam, kuris daug aiškina, viską įrodysiu per kitas minutes. Kardu į tarpdančius.

Tautos trys: spartiečiai, egiptiečiai ir persai. Kaip šachmatuose privalo

būti dvi tautos, taip ir dabartinėse RTS (bent jau dažniausiai) — trys. Balansas išlaikytas neblogas, nes jį ne itin sunku išlaikyti, nes tos tautos labai panašios. Skirtingi pavadinimai, kitokios detalės, tačiau pažiūrėjus iš varnos skrydžio — viskas identiška. Nemanau, kad labai didelis skirtumas, kuo kareiviai mėto į priešą. Veiksmas tas pats. Taip pat išskirti artimojo ir tolimojo mūšio kariai.

Gyvumo įneša galimybė pasodinti saviškį ant arklio, tačiau tai irgi matyta. Arklį galima atimti iš priešo (pats neatiduoda, politinis sąmoningumas per mažas) arba „pagaminti" arklidėse. Taip, iš arklidžių išrėplioja tik arklys, raitelį jam reikia pritaisyti. Mūšio metu nevidonas priešas gali nepasikuklinti ir išmušti mūsiškį iš balno, pats užtūpti dar šiltą vietą. Trūkumas, kai turi vieną ar kelis raitelius ir siunti būrį kautis — raiteliai pirmi įsilieja į atakuojamą būrį, kol pagrindinės pajėgos priartėja, sugeba gerokai gauti į kaulus. Tiek arklio, tiek raitelio kaulus. Beje, kartą mano ant arklio pasodintas didvyris nesiteikė joti į karą, patiesk jam, matai, raudoną kilimą. Deja, taip teko ir daryti: kol nesugrioviau arklidžių, tas užsispyrėlis nepajudėjo iš vietos.

Tautos pasididžiavimas — herojai — kiekvienos rasės saviti. Saviti ir jų kovose kaupiami įgūdžiai. Tik tų įgūdžių, deja, yra po tris. Herojai (taip pat ir paprasti kareiviai) grūdinasi kovodami, jie stiprėja, tobulėja. Beje, herojai nepranoksta stiprumu eilinių nežinia kiek kartų. Ir gerai. Nekils pagundos pereiti lygį vien su keliais „barsukais".

„Spartoje" viskas kaip iš knygos: renki resursus, statai pastatus, renki kariauną, puoli, dažniausiai viską sunaikini ir laimi. Kita galimybė: renki, statai, puoli, gauni per kepenis, kvieti įrašą. Bet yra kai kas įdomesnio, nors ir matyto. Darbininkai, kaip tikri marodieriai, renka žuvusiųjų šarvus, ginklus ir tempia juos... ne, ne namo, o į bendrą saugyklą, iš kur grobį leidžiama panaudoti kareivinėse. Tame militaristiniame pastate

> **Trys labai skirtingos senovės tautos žaidime sukurtos pakankamai vienodai.**

galima patiems suformuoti vienetus, kokius norėsi gaminti: išrenki ginklus, šarvus (tam reikia turėti jų prisirinkus arba sukaupti pakankamai kapitalo), sulipdai tokį etaloninį pavyzdį, o vėliau lieka tik nurodyti jį gaminti. Kiek nori klonų.

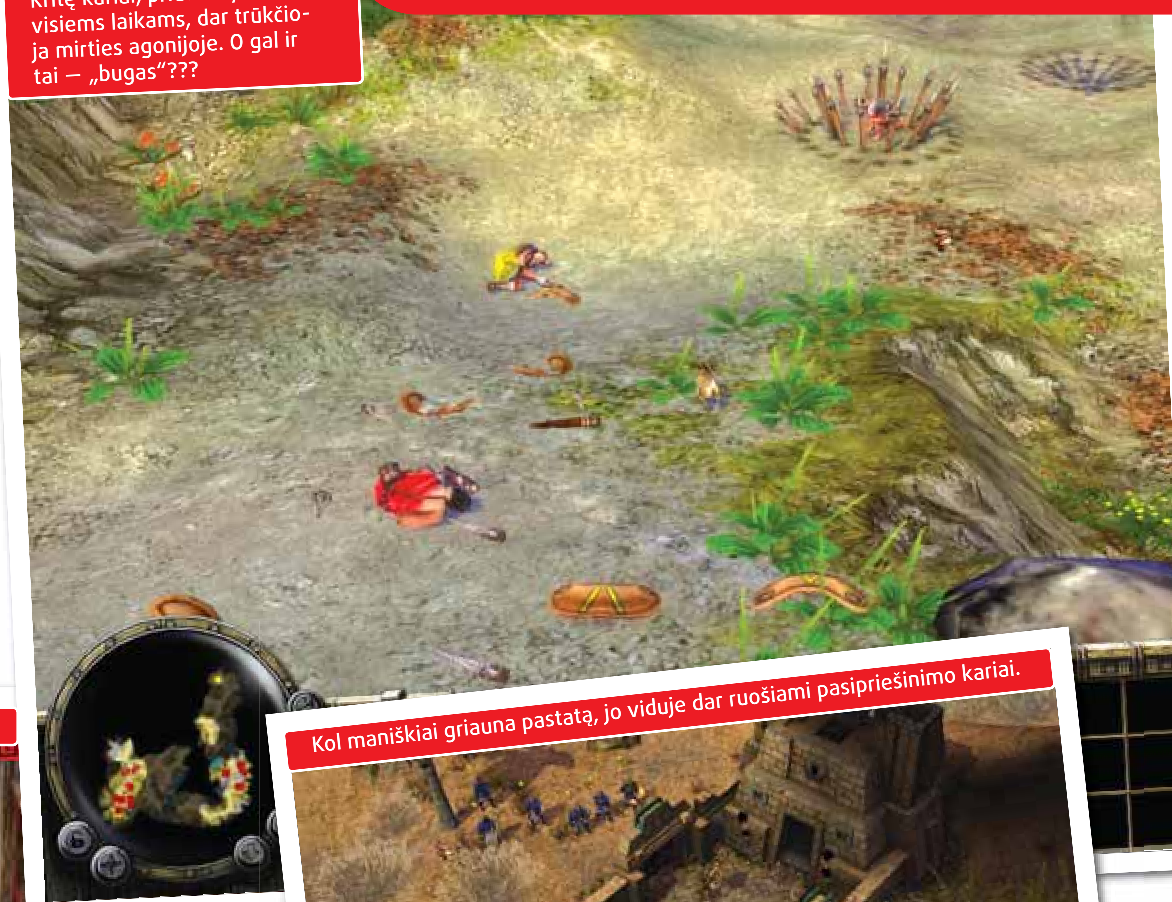
Mūšis reiškia dviejų grupių susimaišymą ir daužymąsi, kol „iš jų liks tik vienas". Paprastai laimi tas, kuris turi daugiau gyvosios jėgos. Šiokį tokį svaresnį žodį taria herojai ir patyrę kariai. Mažiau svarų — taktika. Pristabdyti priešą galima spąstais: smaigais iš žemės arba didžiulių akmenų riedėjimu nuo kalvelės. Iš kur tie akmenys surenkami, lieka paslaptis, nes pastebėjau, kad dar-



SPARTA

Sparta — senovinės Graikijos miestas, galima sakyti, įkūnijęs visas militaristų svajones. Miestas, kurio gyventojai visada buvo pasiruošę karui. To siekta griežtais būdais. Ką tik gimę silpni kūdikiai buvo be gailesčio nužudomi, paliekami tik fiziškai sveiki ir stiprūs. Kovos menų berniukus mokydavo nuo mažens. Tam, kad būsimas karys priprastų prie skausmo, vaikus nuolat plakdavo rykštėmis, versdavo bėgioti per žarijas. Iš mergaičių kovotojų neruošdavo, tačiau jos buvo rengiamos gimdyti stiprus ir sveikus vaikus.

Kritę kariai, prieš išnykdami visiems laikams, dar trūkčioja mirties agonijoje. O gal ir tai – „bugas"???



Ant arklių lipa ne tik didvyriai.



Kol maniškiai griauna pastatą, jo viduje dar ruošiami pasipriešinimo kariai.







bininkų kišenės tikrai mažesnės už tuos riedulius. Įspūdingesnį vaizdą kelia, kad grobikai pastatų neužkapoja kaip kokių ropojančių gyvačiukų kardais, o užmėto ugnimi. Ir tie pastatai suyra dalimis, užsiliepsnoja vis smarkiau, kol galų gale subyra. Ugnis, beje, gali persimesti į gretimus namus. Puolant priešo gyvenvietę, (irgi „beje“) teoriškai, teisingai įvertinus vėjo kryptį ir stiprumą, galima uždegti medžius ir palaukti, kol raudonas gaidys (nežinia ko žvengiantiems skaitytojams primenu, kad taip vadinama ugnis) persiropš ant stogų ir keliaus vis tolyn. Taip nesunkiai galima užimti tą kaimelį. Daug sunkiau suorganizuoti tokį gaisrą (ech, kaip trūksta čia draudimo agentų — gal tada gyventojai patys keltų gaisrus).

Naujus karinius vienetus galima gamintis iš kritusių mūšiuose karių įrangos.

Graži mintis — jūros mūšiai. Deja, kai vienas laivas užima beveik visą ekraną, iš to vieno gero neišeina. O dar sukinėjimasis, plaukimas vos ne ant kranto dideliu laivu... Priešo laivo perėmimas atrodo neblogai, tačiau galima paprasčiausiai negyvai užmėtyti (tiesiogine prasme) priešo laivą.

Tvirtovių paėmimas būtų atgaiva kasdienių kautynių nuvargintam protui... Deja, kai kada viskas užsitęsia, suvienodėja. Galų gale siena griūna... O tada — linkėjimai vietiniam karaliui.

Grafikai galiu tarti tik pagiriamąjį žodį. Labai daug gražių, gyvinančių peizažą, smulkmenų (ir priežasčių turėti galingesnį PC). Keliu prašliaužianti gyvatė, čia pat, po kamera, praskrendantis paukščių būrelis, raudonas gaidys (vėl) ant stogo, medžiai, žolė. Ir tas grožis ne kai kur, jo daug ir visur.

Daug klaidų. Daug idėjų. Ne visos gerai realizuotos. Neturint ką veikti visai neblogas žaidimas. Ypač senovės mėgėjams. Strategijų mėgėjams. ☒

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Kaip ta reklama: „Kaip gražu...“ **8,5**

ĮDOMUMAS Jei klaidos „neužknistų“, duočiau daugiau. **8,0**

GRAFIKA Bet kad tikrai gražu... **9,2**

GARSAS Efektai neblogi, muzika tinkama, nors neįsimenanti, dialogai galėjo būti geresni. **7,8**

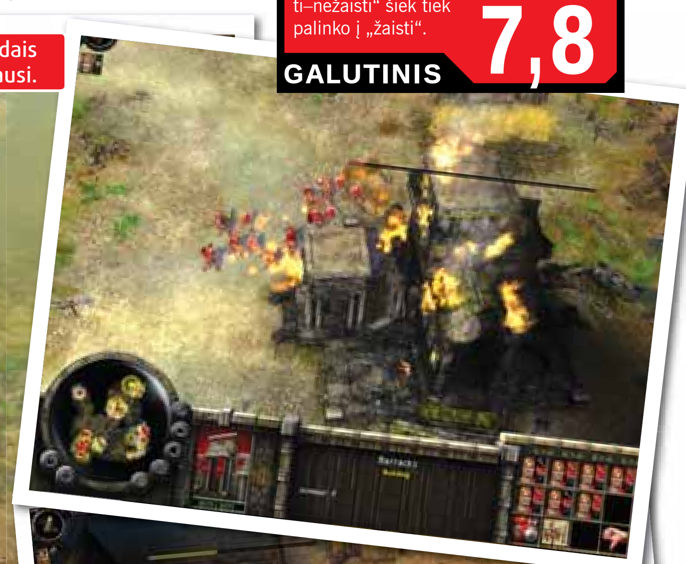
VALDYMAS Kameros mechanikas nesveikuoja, o plukdyti laivelius sudėtinga. **7,2**

IŠVADA Svarstyklių rodyklė „žaisti–nežaisti“ šiek tiek palinko į „žaisti“.

GALUTINIS 7,8

Apsuptas pastatas užmėtomas ugnimi. Apgulties įrengimas tikrai naudingas, kardais sienos nenugriausi.







Trackmania United

Smagi arkada

www.tm-united.com
- PLAFTORMA PC DVD
- PEGI REITINGAI 3+
- ŽANRAS lenktynės
- KŪRĖJAS Nadeo
- LEIDĖJAS 93 Games Studio
- DATA 2007–03–09
- REIKALAVIMAI SISTEMAI: 1.6 GHz CPU, 256MB RAM, 16MB video, 1,5 GB HDD
- „Online“ reitingų vidurkis: 83%

MOS



Šiais laikais, kai mūsų alkio kompiuteriniams žaidimams negali pasotinti net stambiausios šių dienų žaidimų pasaulio kompanijos, šį iššūkį priėmė firma „Nadeo“. Senąją „Trackmanios“ seriją ji mėgina pratęsti visiškai nauju projektu „United“.

Vos įsijungus žaidimą mus pasitinka paprastutis meniu, nė iš tolo neprilygstantis pompastiškiems kitų žaidimų startiniams ekranams. Visas žaidimas „atsiduoda“ paprastumu. Kaip ir praeitos serijos dalys, „United“ turi tris skirtingus žaidimo režimus: Race, Puzzle ir Platform.

Šiek tiek informacijos apie kiekvieną iš jų. Pirmiausia — Race. Tai tradicinis lenktynių režimas. Vieno žaidėjo režime lenktyniaujame su laiku ir stengiamės užimti kuo aukštesnę vietą. Žaidėjas apdovanojamas aukso, sidabro arba bronzos medaliais. Tinklo režime lenktyniaujame su kitais žaidėjais.

Puzzle pasiūlo mums pajvairintas lenktynes. Prieš pradėdami važiuoti mes turėsime patys pasistatyti sau trasą. Lenktyniaujame taip pat laikui dėl medalių.

Mano mėgstamiausias ir, mano nuomone, įdomiausias šio žaidimo režimas — Platform. Šio režimo sudėtingumas tas, kad visa ar didžioji dalis trasos yra virš žemės ir pajvairinta visokiomis kliūtimis ir estakadomis šuoliams. Tikslas — nuvažiuoti trasa kuo greičiau ir padaryti kuo mažiau klaidų. Šuoliai nuo vienos platformos ant kitos suteikia adrenalino, o vieną kartą suklydus kyla noras pamėginti dar kartą ir įveikti tą patį kliūčių ruožą nesuklydus daugiau nei karto.

Kiekvienas šių režimų yra daugiau ar mažiau įtraukiantis. Kuris labiausiai patiks, jau skonio reikalas, bet garantuoju, kad net skeptiškiausiai šio žaidimo atžvilgiu nusiteikęs žmogus ras čia ką nors, kas privers vėl ekrane spausti nuorodą į „Trackmania“ žaidimą.

> Įspūdingi šuoliai ir kliūčių ruožai ore kabančiose trasose.



Paleidus žaidimą ir pasirinkus norimą režimą, viskas tuo nesibaigia, taip lengvai prie sudėtingiausių trasų neprieisite. Iš viso yra keturi sudėtingumo lygiai: Easy, Normal, Hard ir Extreme. Bet tam, kad galėtumėte prieiti prie pirmojo lygio, jums reikės penkiose pradinėse lenktynėse laimėti aukso medalius. Galbūt skamba paprastai, bet kuo toliau, tuo šis žaidimas atrodys sunkesnis. Kiekvienam režimui sukurtos skirtingos trasos. Tiesa, žaisdami Extreme lygiu turėsime tik vieną trasą, bet ir jos bus per akis :).

Taip pat galimi trasų tipo pasirinkimai. Pavyzdžiui, stadionas, dykuma, pakrantė ar ralis. Kiekvienam trasų tipui sukurti skirtingi automobilių modeliai (įdomu, kodėl man vienas automobilis labai priminė Ferrari...).

„Trackmania United“ kūrėjai sukūrė po vieną automobilį iš skirtingų kategorijų. Tai džipas, sportinis kupė (hm... man kažkur toks jau matytas...), bagis... Kiekvienas labai skiriasi savo valdymo charakteristikomis. Persėdus iš Formulės bolido į džipą lengva tikrai nebus.



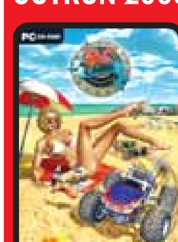
Detaliau kalbant apie žaidimo fiziką bei valdymą galima paminėti tai, kad jis išlaikė gerąsias serijos savybes. Vairavimas lengvas, neįpareigojantis, trasa ir nepatyręs žaidėjas gali nuvažiuoti iš pirmo karto. Automobiliai nedūžta, neapgadinami, todėl stengtis niekur nesitrankyti nebūtina. Net priešingai: kuo daugiau susidūrimų, tuo mums smagiau! Toks žaidimas „Trackmania“ skirtas atsipalaiduoti po sunkios darbo ar mokslų dienos, kai nesinori plušėti prie klaviatūros ar valdymo pultelio.



PANAŠŪS ŽAIDIMAI



OUTRUN 2006



RC CARS

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS	Meniu per daug paprastas, pilkas...	7,0
ĮDOMUMAS	Nemaniau, kad paprasta arkada gali taip sudominti ir prikaustyti prie monitoriaus!	8,7
GRAFIKA	Nieko įspūdingo, bet ir klaidų nėra. Tiesiog vidutinybė.	6,5
GARSAS	Tiesą pasakius, lengva muzika, sumaišyta su netikroviškais automobilių garsais, turėtų skambėti tragiškai. „Trackmanijoje“ šis duetas puikiai atitinka bendrą arkadinę atmosferą.	8,5
VALDYMAS	Visai nesunkus. Net naujokas vairuos be problemų.	9,0

IŠVADA Už kadro liko tinklo žaidimas, nes man jo išbandyti neteko, bet net ir vieno žaidėjo režimas sugebėjo mane sužavėti. Jei norite laisvalaikiu sužaisti nieko neįpareigojantį žaidimą, tai TU tiesiog privalote turėti savo kolekcijoje.

GALUTINIS 8,4

Penumbra Overture: Episode One

Grenlandijos siaubo ekspresas

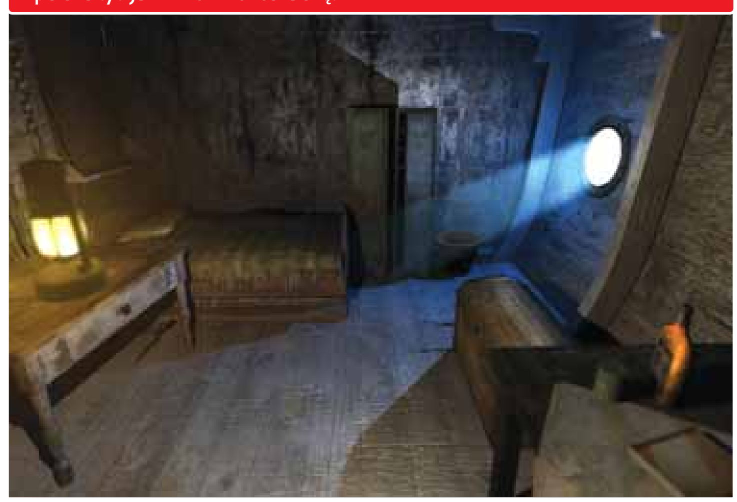
www.penumbra-overture.com
- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 12
- **ŽANRAS** siaubo, nuotykių
- **KŪRĖJAS** Frictional Games
- **LEIDĖJAS** Lexicon Entertainment
- **DATA** 2007–03–30
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:**
1GHz CPU, 256MB RAM,
32 MB video (MX netinka), 1 GB HDD

Jei norite rimtai pažaisti, o ne tiesiog smagiai praleisti laiką, atkreipkite dėmesį į „Penumbra“. Jame yra iš tiesų protingų dalykų, efektinga šiurpi atmosfera ir keletas ženklų, kuriuos veiksmo ir nuotykių žaidimai galėtų sekti.
„EuroGamer“

- **„Online“ reitingų vidurkis:** 73%

JCDENT

Taip prasideda kelionė. Pasinaudokite proga sudaužyti viskio butelį ir perskaityti jūrininko žmonos laišką.



Aš nemėgstu siaubo žaidimų. Tikrai: iki „Penumbra“ nebuvau žaidęs nė vieno. Nepatinka man slankioti tamsiomis, apipelijusiomis, apsėstomis vietomis, spręsti galvosūkius ir kartais kokiu egzotišku, na, nenormaliu ginklu užmušti kokį iškrypėlį mutantą zombį– demoną–kūdikį. Todėl mano kietajam diske nesilankė nei „Silent Hill“, nei „Resident Evil“, nei kas kitas. Man smagiau šaudyti gražiose, plačiose, gerai apšviestose vietose į humanoidus ir maždaug protingus priešus. Bet ko nepadarysi dėl pareigos...

Žaidimas prasideda labai netikėtai, t. y., užsisvajojus gali įvaryti šoką: iš niekur nieko pradeda garsiai taukšėti rašomoji mašinėlė. Viena po kitos raidės virsta tekstu, kurio turinys yra maždaug: „Mano smalsumas mane užmušė. Mano vardas Filipas. Jei tuo metu, kai gausi šį laišką, aš būsiu miręs, tai viskas gerai. Jei ne, tai mes pasmerkti“. Labai maloniai nuteikia. Tada sulaukiame prašymo sureguliuoti ekraną taip, kad paveiksliuke nesimatytų durų. Aš pasiryškinau, kad matytųsi aplinkos detalės: aš ne siaubo žaidimų grandas, kad mėgaučiausi lakstymu juodame fone, kol prigaus koks atsilikėlis apsinešęs zombis. Šiaip jie dar rekomenduoja žaisti tamsiame kambaryje. O jei dar vidurnaktį...

Po to, pradėjus žaidimą, atsiranda intro. Nieko ypatingo: numirė Filipo motina, jis gavo laišką iš tėvo, kurio niekada nematė, ir kuris teigia, kad jau 30 metų yra negyvas. Tėvelis liepia paimti tam tikrus daiktus ir sunaikinti. Filipas nepaklauso, randa neišverčiamą knygą ir galų gale nuvyksta į Grenlandija, kur jo tėvelis ir turėjo būti. Loginės klaidos: kam siųst laišką, liepiantį sunaikinti knygą, jeigu ji ir taip sėkmingai banke supus? Ir kaip iš atokios Grenlandijos vietos, kur joks save gerbiantis paštininkas nekeliaus, atėjo tėvelio laiškas? Kaip mes gavome Filipo laišką, kuris tikisi numirti kažkur minėtos salos vidury, kur pilna visokių pabaisų? Jis jo neišsiuntė prieš išvykdamas, nes nežinojo, kas ten bus. Na, keliaujame toliau.

Filipas melavo, bent iš dalies, kad jį pražudė žmogiškas smalsumas: jį užmušė senas geras idiotiškumas. Pagalvokime: jis leidžiasi į vietą, esančią vidury užšalusios dykumos, kur liepta nieku gyvu neiti. Ir ką jis pasiima? Ogi žibintuvėlį (rekordiniu greičiu ryjantį baterijas), amžinai šviečiančią lazdelę ir kelis šviečiančius pagaliukus. Jokios aprangos, medikamentų, ginklų ir komunikacijos priemonių. Ir dar. Mielas Filipai, šiuo momentu ir pradedu trokšti tau visokeriopos mirties, kad nesuterštum žmonijos genofondo ir neužaugintum kvailų vaikų.

Iš pradžių mūsų idiotą protagonistą gauname valdyti laivo kajutėje. Grafika labai nebloga. Ką ten nebloga: graži, ji visada tokia kvestų ir „siaubiakų“. Taip pat susipažįstame su novatoriška (turbūt) bendravimo su aplinka sistema. Jos idėja: su pele atlikti judesius, kuriuos atlieka veikėjo ranka. Nematoma

PENUMBRA OVERTURE: EPISODE ONE

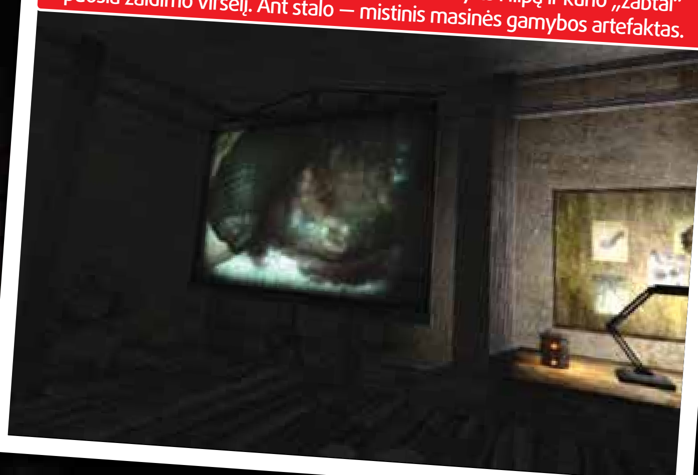
ranka, nes jos nesimato net laikant šviečiančią lazdelę ar mosuojant plaktuku. Bet šiaip gana smagu „rankiniu“ būdu atidarinėti stalčius ir skrynias. Su durimis tokių malonių momentų nelabai patiriama. Paskui mūsų Filipas jau ledynuose ir kenčia nuo hipotermijos. Ir laimės keliu randa liuką, kuris užšalęs, bet garantuotai nebus užrūdijęs per 30 metų ir tikrai atsidarys. Numušame ledą, įkrentame į skylę.

Ten tamsu, bent jau pas jus. Aš nemėgstu naudoti išsibaigiančių resursų, todėl naudojuosi amžiniai šviečiančia lazdele. Pro visokius įtvirtinimus, kurie lyg ir sako, kad bloga idėja būtų eiti ten, kur kelias užremtas ir užkaltas. Su plaktuku galų gale patenkame į požeminę lyg ir šachtą. Pagal planą nuėjau į patalpą, kuri lyg yra kažkokia vadavietė. Ten nuo Antrojo Pasaulinio karo laikų likę lapai ir dienoraštis, pasakojantis, kad čia lyg ir šachta, kur britai kažką kasė. Aišku, darbininkams prasidėjo haliucinacijos. Mokslininkai kaltina kažkokias medžiagas uolienoje (kas nori akmenuką pakramtyti?), kažkokie vietiniai — kalvų dvasias. Be to, čia, ant stalo, stovi artefaktas. Jam tas pavadinimas nelabai tinka, nes toliau žaidime jų bus dar ne vienas. Jis veikia kaip koks telepatinis sapnų aparatas. Mes nieko nematome, bet Filipas lyg ir regi tėvą.

O išėjęs sutikau pirmą priešą — zombį vilką. Tiksliau, pirma išgirstame jo siaubingą kauksmą. Iš kur jis atsirado šachtose ir ką jis čia ėdė, kad akys pasidarė labiau blizgančios nei naują kompiuterį gavusio JcDent, neaišku. Filipas iš karto parodo, koks jis bailys: pasako, kad išsigando, jei pamatys tą monstrą, supanikuos ir jam — šakės. Lyg tam vilkui rūpėtų, ką suėsti. Ne tik kvailas, bet ir mutantas. Taip ir sėdėjome: jis už dėžės, aš po stalu.

Tada dar susipažįstame su naktinio matymo sistema. Išjungus turimą šviesos šaltinį, Filipo akys žaibiškai prisitaiko prie tamsos ir šį tą galima matyti. O jei jau atsitūpia, tai beveik gali knygą skaityti. Galų gale užšokau ant dėžės. Vilkas pradėjo šokinėti („rautis“), gavo plaktuku į galvą („Penumbroje“ tai — pasiekimas, plaktuku kovoti labai nepatogu). Nukrito, tačiau nenumirė, bet atsistojo ir ramiai nubindzeno. Nieko, ne kur dėsis — sugrįš. O paskui radau įrodymų, kad žmonių čia būta prieš metus, vienas net tiek ir išgyveno. Tolimesnes paslaptis atskleiskite patys :).





Projektorius rodo kirmėliuką, kuris kartais vaikysis Filipą ir kurio „žabtai“ puošia žaidimo viršelį. Ant stalo – mistinis masinės gamybos artefaktas.

Grafika, kaip ir priklauso, yra graži. Daiktai atrodo realistiškai ir, mmm, švelniai. Vilkas atrodo kaip zombis vilkas. Su prožektoriais vietoje akių. Kiek atsimenu, „Deathstalker“ knygoje Šubo dirbtiniai intelektai perdirbdavo lavonus į karius ir jų akys švietė šlapimo spalvos geltona. Sutapimas? Aišku, daug dėmesio skiriama šviesai ir šešėliams, juk čia siaubo žaidimas, o apšvietimas ir buvo minimas kaip vienas iš privalumų. Žibintuvėlis apšviečia tam tikrą plotą priešais su visais žibintuvėlio šviesos ypatumais. O lazdelė apšviečia aplink veikėją tam tikrą zoną ir viskas šiek tiek pažaliuoja. Neblogai?

Garsas neblogas, tiesa, jis čia daugiau skirtas aplinkai. Vilkas, kaip jau sakiau, kaukia nuostabiai kraupiai.

Nors nesu ekspertas, manyčiau, kad iš kitų siaubo žaidimų „Penumbra“ išsiskiria. Jo galvosūkiai daugiausiai orientuoti į fiziką; ką kur kaip numesti. Priešų nedaug ir jie ganėtinai natūralūs: šunys, perauge vorai, kirmėlės. Bet to, kadangi čia epizodinis žaidimas, jame nėra galutino boso ir Filipas, didžiam mūsų nusivylimui, lieka gyvas. Ką padarysi, teks laukti kitos dalies. Gal labiau pasiseks :). O „Penumbra“ reiškia pošešėlį, iš dalies užstotą šviesą...

Keliaujame į atšiaurias aplinkas vedami nuo mirusio tėvo gauto laiško.



PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Idiotas. 7,0

SIUŽETAS Man tikrai įdomu, iš kur atsirado tie artefaktai ir perauge kirminai. 8,0

GRAFIKA Viskas atrodo labai gerai. Tik tamsu. 8,5

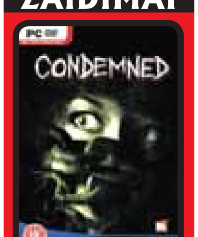
GARSAS Na, lyg ir viskas gerai. 8,4

VALDYMAS Plaktukas ir kita ginkluotė — kančia. 7,9

IŠVADA Jei patinka siaubas ir tamsa, pirmyn.

GALUTINIS 8,0

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



CONDEMNED



CALL OF CTHULHU



...ėja Nėris „Per lūžtantį ledą“ parašė perėjusi „Overture“.



www.rushforberlin.com
- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 12
- **ŽANRAS** strategija
- **KŪRĖJAS** Stormregion
- **LEIDĖJAS** Deep Silver
- **DATA** 2007–04–30
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1.7 GHz CPU, 512 MB RAM, 32 MB video, 4 GB HDD

„Online“ reitingų vidurkis: nesudarytas

TOKYO



Rush for Berlin: Rush for the Bomb

Dvi fronto linijos



Tankų būrys keliauja galbūt į paskutinįjį savo mūšį.



Kaip jau minėjau, žaidimo aplinka sukurta išties detaliai. Net vanduo ir tas blizga.

Ten, kažkur už horizonto, griaudi sprogimai ir šūviai. Jūsų karių būrys pasiruošęs kovai ir laukia tinkamos progos pulti ir pereiti dar vieną sunkią atkarpą mūšio lauke. Dabar viskas prilauso tik nuo tavęs ir tavo įsakymų bendražygiams. Nesvarbu, už kurią fronto liniją tu kovoji, nesvarbu, kiek turi drąsos ar jėgų šiame kare. Nes patekus į šį karą tikslas yra vienas — pasiekti „Pergalę“.

Kompanija „Stormregion“ ir „Deep Silver“ Antrojo Pasaulinio karo bei strategijos mėgėjams siūlo pirmąjį (tikėkimės, ne paskutinį) žaidimo „Rush for Berlin“ papildymą, pavadintą „Rush for the Bomb“.

Kaip ir praeitoje žaidimo dalyje, jums ir vėl teks kovoti su naciais. Žinoma, jūsų teisė rinktis, tad galite kovoti ir nacių pusėje, kur jums teks atlikti 6 misijas su jais; arba galite pasirinkti ,,Išlaisvintojus“ (Allies) ir jų pusėje taip pat atlikti 6 misijas. Kaip supratote, iš viso šiame papildyme jūsų laukia 12 misijų, kurias atlikinėdami, manau, tikrai neturėtumėte užsnūsti prie savo kompiuterio ekrano iš nuobodulio. „Rush for the Bomb“ iš jūsų pareikalaus ne tik puikios reakcijos, bet ir strategiškai apgalvoto plano.

> Vokiečiai turi pergabenti slaptus atominės bombos brėžinius, sąjungininkai — juos sustabdyti.

SIUŽETAS IR NAUJOVĖS

Vokiečių šnipai ketina patekti į „U.S. Manhattan Project“ laboratorijas ir iš ten pavogti slaptus atominės bombos brėžinius. Žaidžiant už vokiečius jūsų tikslas bus kuo greičiau ir kuo saugiau nugabenti šiuos itin slaptus dokumentus per Ispaniją į Berlyną. O jei žaisite už ,,Išlaisvintojus“, tuomet jūsų tikslas bus vienas — sužlugdyti šiuos vokiečių kėslus ir uždaryti visus įmanomus kelius pasiekti jiems savo tikslą.

Vykdydami visas šias misijas jus pabūsite Balearų salose, Iberijos pusiasalyje ir, žinoma, Norvegijoje. Žaidimo siužetas ir sudaro tas dvi fronto linijas, kurios leis mums pažvelgti į karą iš dviejų perspektyvų. Aišku, kūrėjai galėjo dar šiek tiek pasistengti ir sukurti kur kas įdomesnį scenarijų. Mano nuomone, dabar jis yra tikrai lėkštokas, nors amžiniems strategijos fanams tai greičiausiai nerūpės.

„Rush for the Bomb“ papildymas, žinoma, atsinešė kartu su savimi ir kitokių naujovių: naujas karines transporto priemones Junkers Ju 87 Stuka, M4 Sherman Calliope, Aero Sledge NKL–26 ir Messerschmitt Bf–109. Tai visiškai nauji kariniai vienetai, dar nematyti praeitame „Rush for Berlin“ žaidime. Be to buvo pagerintas ir pačių kareivių dirbtinis intelektas su trimis naujais lygiais. Jie turėtų pagelbėti jums kovojant.

KARO ATMOSFERA

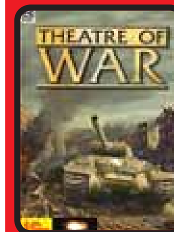
Žaidimo grafika iš tiesų yra visai nebloga, puikiai pavaizduoti rūkstantys dūmai, pastatai, visa likusi aplinka. Ypač tikroviškai atrodo sprogimai, kareivių judesiai kovos metu. Verta



PANAŠŪS ŽAIDIMAI



COMPANY OF HEROES



THEATRE OF WAR



Mūšiai vyks ne tik dienos metu, bet ir naktį.





paminėti ir tai, kad šio žaidimo vaizdai turi kažką bendro su „Company of Heroes“ grafika. Tie, kurie žaidė pastarąjį žaidimą, manau, jau dabar gali susidaryti bendrą vaizdą, kas jų laukia žaidžiant „Rush for the Bomb“.

Kitas dalykas šiame žaidime yra garsai. Jie tai pat puikiai dera karo fone kaip ir grafika. Turintieji namuose erdvinio garso sistemą tikrai turėtų pajusti visų šių garsų jėgą. Susišaudymai ar galingi sprogimai skamba be galo gerai ir išbaigtai. Ir kiti (neturintys erdvinio garso sistemos) tikrai pajus tą kokybiškumą.

KARAS BAIGTAS, LAIKAS NAMO

Apibendrindamas „Rush for the Bomb“ žaidimą galių drąsiai teigti: nors šis žaidimas ir nepadrys kažkokio perversmo strategijos lygmenyje, bet praleistas laikas prie PC tikrai nenueis veltui. Tikriausiai pastebėjote, kad apie šio žaidimo trūkumus nebuvo užsiminta. Mat šis žaidimas jų ir neturi, bent man viskas atrodo natūraliai ir išbaigtai. Arba aš tų trūkumų tiesiog nepastebėjau. Na, nebent kiek užkliuvo siužetas, bet ar tai trūkumas, kai visa kita atrodo puikiai?

Kompanija „Stormregion“ ir „Deep Silver“ sukūrė tikrai puikų ir gerą žaidimo papildymą, kuris turėtų atsirasti ne tik strategijos, bet ir Antrojo Pasaulinio karo gerbėjo lentynoje. O dabar belieka pasakyti tik tai, kad šį kartą karas baigtas, laikas namo. ☒

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Pirmosiomis žaidimo minutėmis mintimis sugrįžau į „Medal of Honor“ pasaulį. Skirtumas yra tik tas, kad šiame žaidime viskas rodoma yra viršaus. **9,0**

ĮDOMUMAS Nors ir nelabai įkvepiantis siužetas, bet žaidmo veiksmas tiesiog neduoda atleisti kompiuterio pelytės. **8,0**

GRAFIKA Strateginio žaidimo grafika iš tiesų puiki. **8,9**

GARSAS Kartais norisi apskritai išjungti visą garsą, nes sprogimai tiesiog plėšo ausų būgnelius. **8,0**

VALDYMAS Klasiškas strateginių žaidimų valdymas pelyte. **9,0**

IŠVADA Galbūt jau per daug prikurta žaidimų Antrojo Pasaulinio karo tematika, jie vienaip ar kitaip panašūs, bet vis dar traukia. O to „kaltininkas“ yra būtent „Medal of Honor“.

GALUTINIS 8,6

Infernal

Šaltas pragaras

www.infernalgame.com

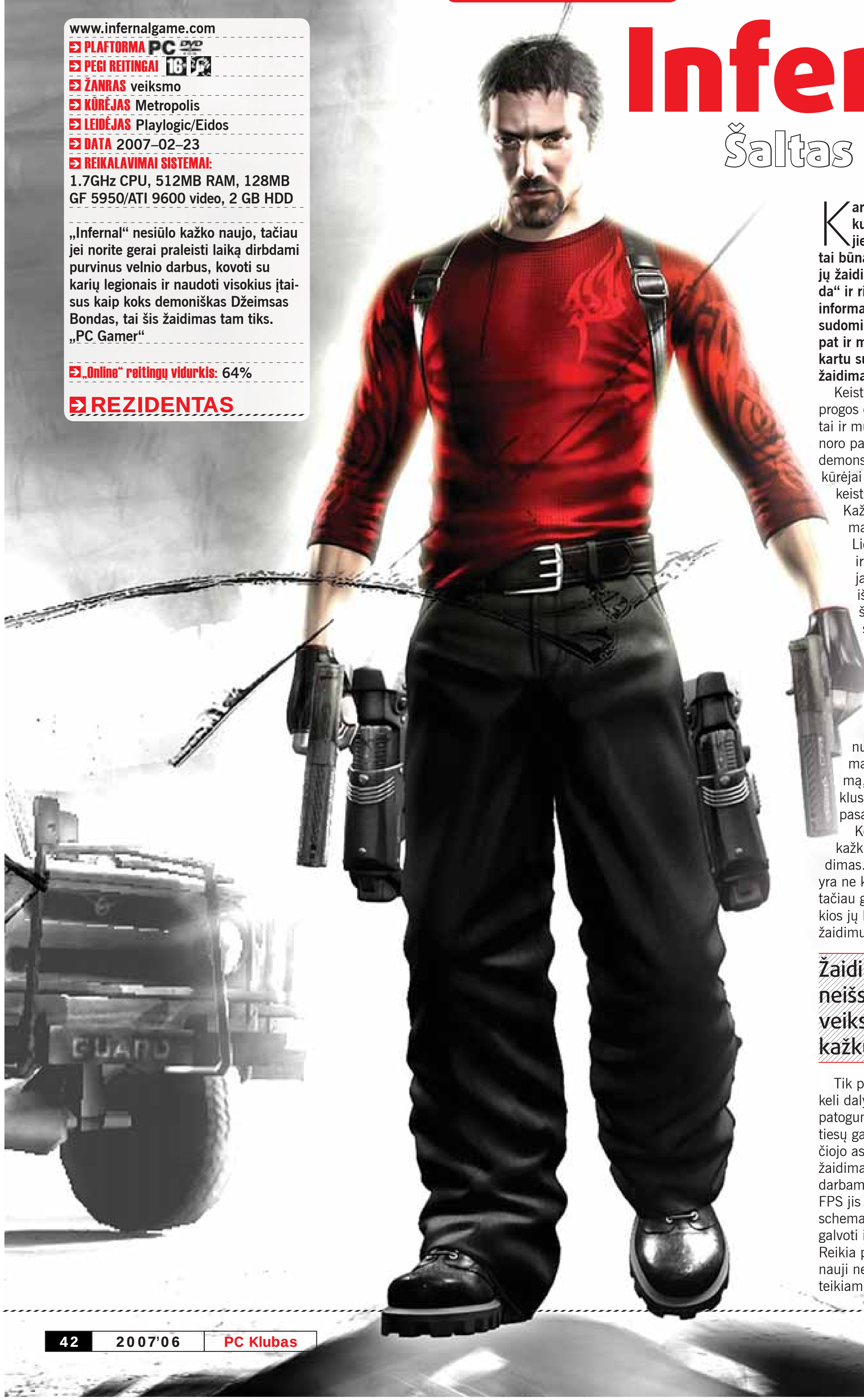
- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 16
- **ŽANRAS** veiksmo
- **KŪRĖJAS** Metropolis
- **LEIDĖJAS** Playlogic/Eidos
- **DATA** 2007–02–23
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:**

1.7GHz CPU, 512MB RAM, 128MB GF 5950/ATI 9600 video, 2 GB HDD

„Infernal" nesiūlo kažko naujo, tačiau jei norite gerai praleisti laiką dirbdami purvinus velnio darbus, kovoti su karių legionais ir naudoti visokius įtaisus kaip koks demoniškas Džeimsas Bondas, tai šis žaidimas tam tiks. „PC Gamer"

„Online" reitingų vidurkis: 64%

REZIDENTAS



Kartais pasitaiko žaidimų, apie kurių pasirodymą sužinai tik jiems pasirodžius. Dažniausiai tai būna smulkūs nežinomų kompanijų žaidimai, tačiau retkarčiais „išlenda" ir rimtų leidėjų spragos skelbiant informaciją ir iš anksto mėginant sudominti būsimuosius žaidėjus, taip pat ir mus. Būtent toks yra „Eidos" kartu su „Playlogic" išleistas veiksmo žaidimas „Infernal".

Keista, bet apie jį neturėjome progos daug šnekėti anksčiau. Galbūt tai ir mūsų bėda, tačiau didelio noro pasakoti apie būsimą darbą ir demonstruoti jo privalumus leidėjai ir kūrėjai neturėjo. Kitas dalykas — pakeistas žaidimo pavadinimas. Kažkodėl nuspręsta vietoje prašmatniai skambančio „Diabolique: Licence to Sin" naudoti paprastą ir sausą „Infernal". Na, bent jau demonstracinė versija buvo išleista ir įdėta žurnale, tad šiokį tokį įspūdį apie šį žaidimą susidarėte.

O įspūdis pažaidus „Infernal" yra gana keistas. Sakyčiau, teigiamai keistas. Paprastai nemėgstu trečiojo asmens veiksmo žaidimų, tačiau šis kažkuo „užkabino" nuo pat pradžių. Bežaisdamas maniau, kad atsakysiu į klausimą, dėl ko žaidimas yra patrauklus, tačiau tiksliai taip ir negaliu pasakyti.

Keisčiausia, kad „Infernal" nėra kažkuo ypatingas ar labai geras žaidimas. Visi jo naudojami elementai yra ne kartą matyti kituose darbuose, tačiau galbūt kabliukas yra tai, kad tokios jų kombinacijos kituose veiksmo žaidimuose nebuvome sutikę.

> Žaidimas lyg ir niekuo neišsiskiria iš aibės kitų veiksmo darbų, tačiau kažkuo yra patrauklus.

Tik pradėjus žaisti į akis krenta keli dalykai: greitas tempas, valdymo patogumas ir jo išvaizda. „Infernal" iš tiesų galima pavadinti ta grynąja trečiojo asmens šaudykle, artimesne FPS žaidimams, nei įprastiems veiksmo darbams. Ypač kalbant apie kovas. FPS jis primena ir savo valdymo schema, kuri limpa iš karto ir nereikia galvoti ir ieškoti, kaip čia kas veikia. Reikia pagirti ir apmokymo stilių, kai nauji nestandartiniai veiksmai yra pateikiami po vieną žaidimui įsibėgėjus.

Kalbant apie išvaizdą, nuo pat pirmų žaidimo akimirkų galvoje sukasi klausimas: „Su kokiu varikliu jis sukurtas?“. Nes vaizdai, nors pradžioje negali pasigirti įvairove, yra gana detalūs. O viskas veikia labai sklandžiai. Geros kokybės grafiką lenkai kurti tikrai moka, tuo jau teko porą kartų įsitikinti. Keista, bet apie žaidimo variklį nėra niekur garsiai kalbama, galėtų juk pasipelnyti, jei pačių sukurtas.

Neįtikti iš pat pradžių (jei kalbėtume apie žaidimo išvaizdą) gali nebent intro filmukai ir patys herojai. Viskas sukurta kokybiškai, bet kad ir kokie herojai būtų detalūs, jų veidai tarsi negyvi. Galbūt todėl sunku patikėti ir žaidimo istorijos rimtumu bei pavojingumu. Dangiškų pajėgų agentas Rainas Lenoksas yra išduodamas, jį bando nužudyti jo paties „darbdaviai“. Išgyvenusį pasikėsinimą, herojų tuoj pat susiranda pats ponas Velnias ir bando perviliotį į savo „firmą“. Lenoksas, kiek padvejojęs, sutinka. Labai jau sunku atsispirti būsimojo boso siūlomoms gėrybėms ir galiai, kurią herojus gaus mainais į darbą. O ir atkeršyti puolusiems Dangaus tarnautojams labai norisi. Taip prasideda ilga kelionė velniškomis galiomis šluojant niekšiškus priešus ir bandant išsiaiškinti, kas toje „šventojoje organizacijoje“ dedasi.

Minėtosios „velniškos galios“ būtent ir yra tie elementai, kurie, nors ir ne kartą matyti panašiuose žaidimuose, čia sudaro sklandžią visumą. Mūsų naujasis bosas vieną po kitos beria dovanėles herojui. Reikia pralįsti pro lazerius? Prašom, verskis kūliu ir tapsi nematomas, jie tavęs nekliudys. Reikia patekti pro užrakintas duris, atsidurti kitoje vietoje? Jungiame teleportaciją, perkeliame savo kūną, suvedame kodą — durys atsidaro. Perkelti į kitą vietą vėliau galima ir daiktus. Dar galima įsijungti specialų vaizdą, kur matome paslėptus durų kodus, gyvybės ar galios papildymus. Na, ir taip toliau panašiu stiliumi.

Ginklai taip pat turi normalų ir „velnišką“ šaudymo režimą, kuris naudoja herojaus galią. Kad ir koks būtų ginklas — paprastas pistoletas ar galingas granatsvaidis — jis turės galingesnį velnišką režimą. Jį naudodami galime ne tik greičiau nukauti priešus, bet ir griauti sienas ar kitokias užtvaras, kurių pasitaiko žaidime (vienoje vietoje labai ilgai sugaišau, kol tai prisiminiau). Pati galia, beje, irgi sugalvota įdomiai. Kai esame „dangiškose“ teritorijose, pavyzdžiui, bažnyčiose, mūsų velniška galia mažėja, o kai nusileidžiame į kokius tamsius rūsius — didėja. Norint padidinti galią, pakanka žudyti priešus.

Kovos yra gana bukos, priešai (taip dažnai pasitaiko tokiuose žaidimuose) remiasi savo kiekiu, o ne kokybe. Tiesa, kartais tenka susidurti su bosais ar atsidurti kitose sunkesnėse vietose, kur paprastai priešų neišpyškinsi, reikia surasti būdą, kaip juos nukauti. Būtent tokios vietos dažnai labai nervina, nes įsivažiavus į smagų visų aplinkinių naikinimo ritmą labai nesinori kaskart sustoti ir laužyti galvą dėl vieno kokio niekšo ar sudėtingesnio teritorijos perėjimo būdo. Prisipažinsiu, teko lįsti į žaidimo forumus ir ieškoti patarimų, kaip įveikti priešą ar rasti išėjimą. Ir tokių kaip aš, ieškančių ten, buvo labai daug. Kita vertus, gal kam toks supainiojimas ir patiks.

Po truputį įgaunamos vis naujos velniškos galios skatina susidomėjimą ir neleidžia „Infernal“ numesti į šalį.

Tokio žaidimo kaip „Infernal“ iš tiesų lengva nepastebėti. Ypač turint galvoje, kad leidėjai neypatingai stengėsi jį reklamuoti. Taip, jis nėra kažkuo ypatingas, rodo mums tuos pačius, ne kartą matytus, triukus ir visiškai banalią istoriją. Tačiau jis patrauklus vizualiai, veržlus ir sklandus (dažniausiai), o visi jo elementai kažkaip dera tarpusavyje ir traukia savo velniškomis galiomis šnioti lauk prisidirbusius dangaus pakalikus. ☒



■ Efektingas ir pravartus šovinių ir gyvybės paėmimas iš kritusio priešo. Bėda ta, kad taip sugaištamos kelios sekundės, o tai kovos metu labai nervina.



■ Žaidimas turi ir pakankamai gerai išvystytą fizikos modelį, net palaiko Ageia PhysX procesorių, kurio, deja, iki šiol nepavyko išbandyti.

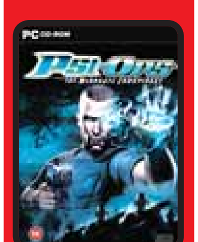


■ Apšvietimo efektai ir erdvės iš tiesų įspūdingi.

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



SECOND SIGHT



PSI-OPS

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS „Dangiška“ drama negyvais veidais ir nejučia įtraukiantis greitas ir sklandus veiksmas. **7,8**

ĮDOMUMAS Siužetas yra, tačiau tikrai ne dėl to žaidimą įdomu žaisti. Traukia viena po kitos pateikiamos velniškos galios ir jų panaudojimo galimybės. **8,2**

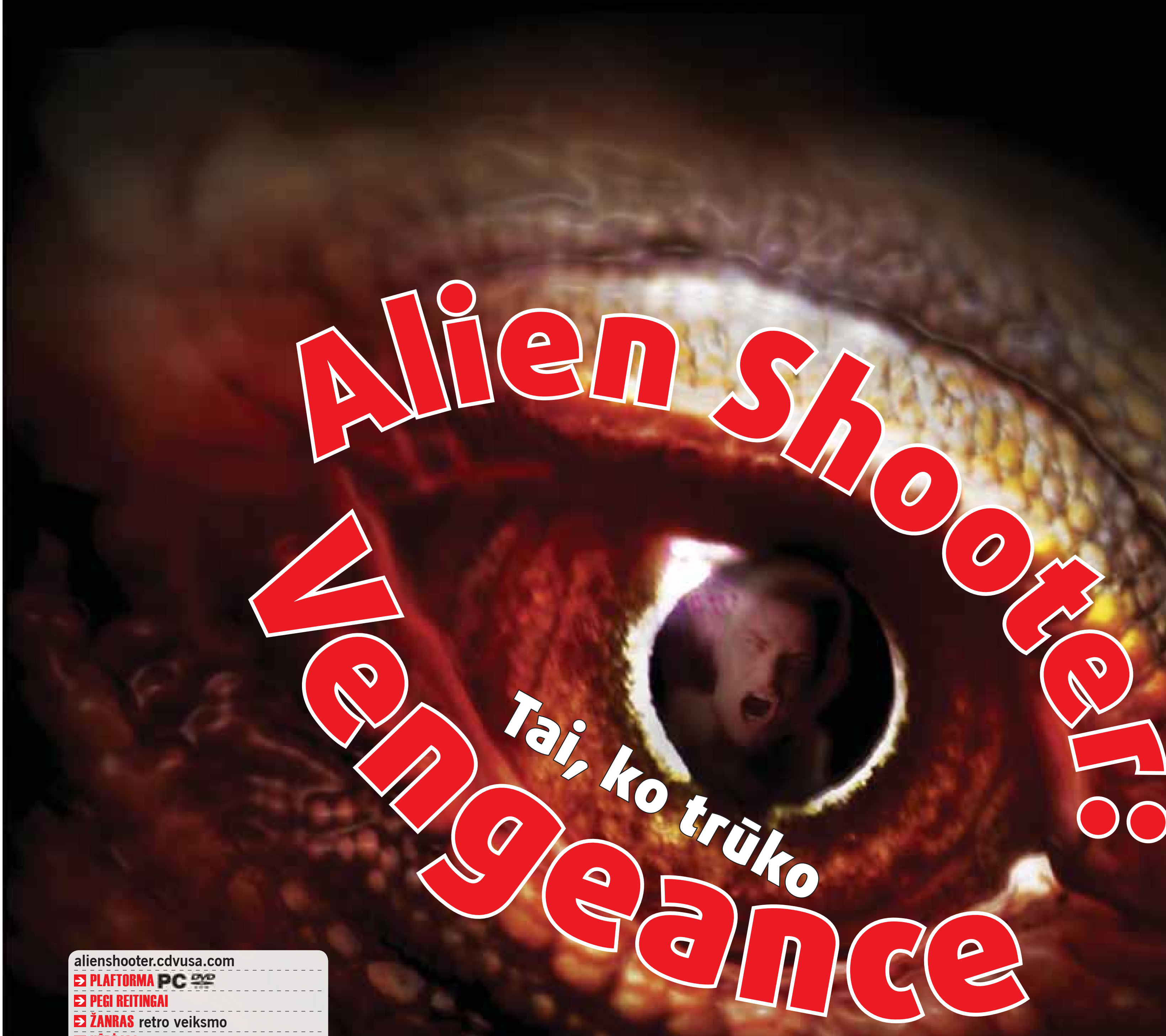
GRAFIKA Įspūdingai atrodo, svarbiausia, greitai „sukasi“ net su pakankamai aukštais nustatymais. **8,5**

GARSAS Nieko išskirtinio. Kažkokios bendros sintetinio roko temelės, įprasti šaudymo garsai. Na, nebent velnio balsas palieka didesnį įspūdį. **7,6**

VALDYMAS Labiau primena FPS standartus, o papildomi veiksmai įvedami labai sklandžiai. **8,3**

IŠVADA Niekuo ypatingu iš daugelio neišsiskiriantis vidutinis žaidimas, tačiau turintis kažkokio sunkiai paaiškinamo žavesio ir sugebantis ilgiau ar trumpiau įtraukti į savo veiksmą.

GALUTINIS 7,9



Alien Shooter: Vengeance

Tai, ko trūko

aliensshooter.cdvusa.com
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI
ŽANRAS retro veiksmo
KŪRĖJAS Sigma–Team
LEIDĖJAS CDV Software
DATA 2007–02–16
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
1.5 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB video, 0,5 GB HDD

Nors „Vengeance“ turi klaidų ir yra surinktas iš senoviško stiliaus „geimplėjaus“ ir grafikos, tuo pat metu jis iš tiesų smagus. Kuo toliau keliaujate žaidime, tuo sunkiau yra jį mesti. „GameShark“

„Online“ reitingų vidurkis: 67%

XAN

Smagu, kad bent kartais sukuriama žaidimų, galinčių sukelti gerus prisiminimus ir nukelti į tuos laikus, kai kompiuterinėse varvindavome seilę stebėdami vyresnių žaidimą. Kuo toliau, tuo sudėtingiau tampa nustebinti žaidėjus, tad pravartu kartais sugrįžti prie ko nors seno, patikrinto ir pasiilgto.

„Alien Shooter: Vengeance“ (toliau — AS2) — tai antroji kompanijos „Sigma Team“ sukurta serijos dalis. Pirmoji dalis buvo itin populiari tarp žaidėjų, pelnė daugybę apdovanojimų ir sulaukė dviejų papildymų. Nors pavadinimas ir gali kelti šiokių tokių asociacijų su FPS, žaidimas su šiuo žanru nieko bendro neturi. AS2 yra taip vadinama retro šaudyklė, paremta izometrine grafika ir turinti didelę dalį RPG elementų. Nestandartas. Itin drąsus žingsnis šiuolaikiniame grafikos, fizikos ir garso stebuklų perpildytame KŽ pasaulyje. Nors ir gaila, tai yra vienas iš nedaugelio šio žaidimo privalumų.

Žaidimą sudaro kampanijos ir išlikimo („survival“) „singleplayer“ režimai bei „multiplayer“, kuriame galėsite žaisti tą patį išlikimą ar „deathmatch“ su kitais žaidėjais. Išlikimas dar padalintas į karjerą ir „Stand Firm“ režimus. Pastarojo esmė — ištaškyti kuo daugiau ateivių prieš krentant patiems, na, o karjeroje juos šaudysite tam, kad pereitumėte į kitą lygį ir vėl galabytumėte tuos prakeiktus ateivius.

Apie kampaniją galima papasakoti ir šiek tiek plačiau. Būsite Specialiųjų Pajėgų kareivėlis, skubantis išgelbėti pasaulį nuo ateivių iš kitų dimensijų invazijos. Dėl šios nelaimės kalta M.A.G.M.A. korporacija, eksperimentavusi keliaudama į kitus matmenis. Varge, kas imtųsi dar kartą naudoti

Pašėlusi izometrinės grafikos „retro“ šaudyklė, turinti RPG elementų.

siužetą vienaip ar kitaip šimtus kartų žaistą „Doom“, „Half Life“, „Resident Evil“, „Aliens vs Predator“ ir dar tiek pat kartų matytą kine?

Prieš pradėdami žaidimą galėsite pasirinkti vieną iš aštuonių veikėjų (keturių patelių ir keturių patinėlių), kurie skirsis pradiniais sugebėjimais bei išvaizda. Toliau turėsite galimybę išsirinkti vieną iš aštuonių specialių gebėjimų: čia rasite gyvybės taškų siurbimą iš ateivių, greitą kitų gebėjimų mokymąsi ar lengvesnį paslapčių radimą. „Kvepia RPG“, — pasakysite ir būsite visiškai teisūs. Vėliau rinksite patirties taškus už nudėtus monstrus ir atliktas užduotis, tobulinsite savo jėgos, taiklumo, greičio, kiekvienos ginklų grupės ir kitokius įgūdžius bei pirksite vis tobulesnius įrankius ateivių galvoms traiškyti. Kaip priklauso kiekvienam RPG žaidimui, bus ir šarvų, ir implantų, kurie prideda taškų prie tam tikrų gebėjimų, kurių analogai „fantasy“ žaidimuose yra visokie žiedai, amuletai, diržai...

Ginklai suskirstyti į penkias kategorijas: pistoletus, šautuvus, automatus, raketsvaidžius ir granatsvaidžius bei futuristinius energinius ginklus ir ugniasvaidžius (iš viso apie 50 unikalių ginklų). Šie vaidmenų žaidimo elementai ir „varo“ visą žaidimą. Be jų liktų tik monotoniškas ateivių mėsos malimas. Atsistoji, kad visi ateiviai plūstų pro tarpdurį (jie vis viena per kvaili net ir stalą apeiti) ir laikai užspaudęs kairįjį pelės klavišą. Kartais tą patį galėsite daryti iš visureigio ar tanko kabinos, iš stacionaraus kulkosvaidžio ar net roboto, bet tai labai žaidimo nepaįvairina.

Dauguma ateivių ištykšta nuo vieno šūvio, bet jų yra tūkstančiai (tiesiogine prasme), tad kampaniją sudarančių penkiolikos misijų per dieną neįveiksite, atsibos greičiau, nei spėsite pabaigti. Visą laiką vykdysite „nueik ir atnešk“ užduotis ir šaudysite, šaudysite, šaudysite... Yra ir paslapčių, pora šalutinių užduočių, kurias atlikę gausite premijų, o kai kurias užduotis galėsite įvykdyti keliais būdais. Kaip ir įprasta praeito dešimtmečio arkadose, pabaigą vainikuoja bosai.

Inventoriaus žaidime yra labai daug: ginklai, šarvai, implantai ir panašus gėris.



Žaidimo klaidoms reiktų skirti visą atskirą pastraipą. Žaidėjai niekaip nesulaukia pataisos, nes „bugų“ palikta tikrai per daug. Labiausiai įstrigo tai, kad žaidimo pradžioje pasirinkęs Impossible sudėtingumo lygį po kurio laiko pastebėjau, kad jis buvo automatiškai pakeistas į Normal. Neaišku nei kur, nei kada taip atsitiko. Taip pat labai erzina ateivių strigimas sienose, nes jų nepavyksta ten nudėti, vadinasi, negalima ir žaidimo 100 proc. įveikti. Protagonistas pats sugeba įstrigti tarp kokių dviejų medžių, informaciniai tekstai „klojasi“ vieni ant kitų, užgęsta žibintuvėlis išlipus iš visureigio — taisyti tikrai yra ką.

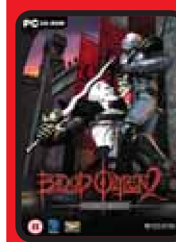


Tik tankas gali pralieti tiek kraujo vienu šūviu.

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



SHADOWGROUNDS



BLOOD OMEN 2

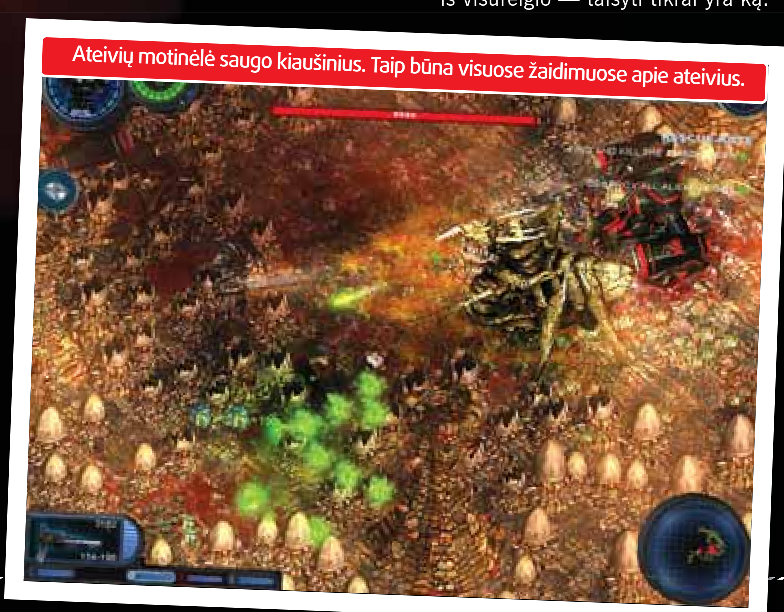


Kiek plačiau verta paminėti ir grafiką. Jei detales užkelsite iki „high“ ir padidinsite rezoliuciją, matysite visai padorų vaizdą: šešėlius, šviesos efektus, nuostabius sprogimus. Tačiau tai tik didelis animuotas piešinėlis. Kūrėjai teigia, kad vienu metu ekrane gali pasirodyti apie šimtą ateivių, tačiau esant tokioms masinėms scenoms skaičiuodamos gali nesusitvarkyti ir galingos mašinos. Kiek per didelė prabanga izometrinę grafiką turinčiai arkadai, sakyčiau.

Valdymas vyksta visais FPS klavišais: valdymo klavišais judinsite veikėją, judindami pelę taikysitės, o kairiuoju pelės klavišu šaudysite. Mėgstantiems stalo RPG ir strategiją palikta galimybė vaikščioti dešiniuoju pelės klavišu pažymint tikslą (bet iš to jokios naudos).

Žaidime priklausomai nuo to, kiek įtemptas veiksmas, keičiasi garso takelis. Skamba roko atspalvį turinčios įprastos temos, kurias žaisdamas ir įsiminiau, tačiau gal tik todėl, kad jų yra labai nedaug. Na, o garsai — begalinis kulkosvaidžio tratėjimas ir ateivių agonijos klyksmai.

Sudėję visus privalumus ir trūkumus gausime žaidimą, kurio varomoji jėga yra unikalus žanras (jei kalbėsime tik apie didžiąją rinką) ir RPG elementai. Rekomenduočiau vartoti mažomis dozėmis, ypatingai tiems, kurie nori prisiminti senus gerus DOS laikus.



Ateivių motinėlė saugo kiaušinius. Taip būna visuose žaidimuose apie ateivius.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Seni geri laikai grįžo! 8,9

ĮDOMUMAS Labai laikinas. 3,2

GRAFIKA Tik šešėliai ir sprogimai primena, kad dabar — 2007–ieji. 7,0

GARSAS Nuolatinis ginklų tratėjimas. 5,1

VALDYMAS Keletas nereikalingų funkcijų ir veikėjo įstrigimas ankštose vietose. 4,8

IŠVADA Naujas vėjo gūsis KŽ pasaulyje. Tai ir gelbsti nuo dar žemesnio reitingo.

GALUTINIS 5,8



Bus Driver

Ne bulves veži

www.busdrivergame.com

Kasdien kiekvienas iš mūsų, kuris išeina iš namų ir nukėblina iki artimiausios svarbios gatvės, mato autobusus. Jie pailgi, dažniausiai vienspalviai, seni ir nauji, pilni bobučių ar tušti ratais važinėja po miestą ir pakankamai pigiai veža kiekvieną norintį. Todėl ir vadinasi viešuoju transportu. Todėl kartais jais labai nesmagu važiuoti. O šis žaidimas leis pasijusti tikru autobuso vairuotoju.

Tikro (nuobodaus...) autobuso valdymo žaidimas.

Turiu įspėti: čia ne arkadinis žaidimas. Teks laikytis eismo taisyklių, tų pačių, kurias sėkmingai ignoruodavome GTA. Jokių avarijų, važiavimų per raudoną, prieš eismą, jokių persirikiavimų neparodžius posūkio. Atrodo, lengva, iškentėti galima? Tai va, kad ne: reikia paisyti grafiko. Jūs nemėgstate vėluojančio autobuso — nemėgsta ir virtualūs keleiviai. Jie taip pat turi blogą įprotį susinervinti, kai staigiai stabdai, už tai atima taškų. O šie naudojami jūsų, vairuotojo, įvertinimui: pridedami už gerus dalykus ir atimami už blogus. Vieną kartą sumaniau spjauti į taisykles ir pabandyti atvažiuoti laiku į kiekvieną stotelę. Rezultatas: ne tik nesuspėjau, bet surinkau –3000 taškų...







7 Wonders

UAB „Pasaulio stebuklų statybos“

www.mumbojumbo.com

Visi tie, kurie bent kiek išmano istoriją, girdėjo apie 7 pasaulio stebuklus: didžiąją Gizos piramidę, kabančius Babilono sodus, Mauzolo mauzoliejų, Artemidės šventyklą Efeze, Dzeuso statulą Olimpijoje, Rodo Kolosą ir Aleksandrijos švyturį. Iš jų iki šių dienų džiugina turistus tik piramidės, dauguma kitų sugriuvo per žemės drebėjimus, Dzeuso statula sudegė, o šventykla buvo padegta. Bet juos visų pirma reikėjo pastatyti.

Tai šiame žaidime ir teks daryti. Iš pradžių bus suteikiama informacija apie statinį. Tada prasidės žaidimas. Tam tikros formos laukas, suskirstytas



Eilinis loginis dėliojimo žaidimas, pagražintas didingu tikslu.



kvadratais, pripildomas rutulių su simboliais. Tikslas — sustatyti tris rutulius į eilę. Tada šie pranyksta, o jų kvadratukai pavirsta statybine medžiaga. Tokio dėliojimo ir bonusų pagalba reikia visą areną paversti statybine medžiaga bei nuleisti žemyn didžiulį statybinį bloką. Aišku, tai padaryti būtų lengva, jei ne laiko limitas. Tiksliau, vandens. Juo tikriausiai girdomi statybininkai (vaikščiojantys ekrano apačioje ir renkantys medžiagas). Tad visi į „Memfio statybos trestą“!



Zuma

Varlė sprogdintoja

www.shockwawe.com

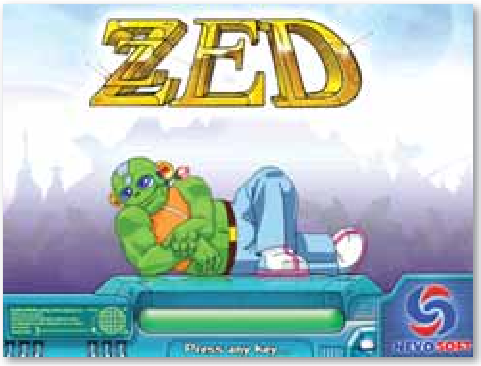


Nežinomu metu pasirodė toks žaidimas „Zuma“. Jame kalbama apie kažkokius actekų lobius. Bet tai neužbūrė tų žmonių, kurie net rizikuodami mokytoju (mano draugas žaisdavo per pamokas mobiliuoju telefonu) ir viršininkų nemalone žaidė šį žaidimą. O paskui pasipylė daugybė klonų.

Spalvotų rutuliukų šaudymas į aplink slenkančius rutuliukus – nenusibostantis užsiėmimas.

Principas šio žaidimo yra paprastas. Viduryje arenos sėdi skrituliuke įkalinta ir rutuliuką įsikandusi (ir vieną pamainai ant nugaros laikanti) varlė. Arena išraižyta grioveliais, kuriais rieda spalvoti rutuliukai, jų tikslas — nuriedėti į auksinės kaukolės burną ir suknisti visą žaidimą. Kad taip neatsitiktų, varlė spjaudo į rutuliukų vorą savus. Jei kartu atsiduria trys kamuoliai, jie pranyksta, duoda taškų ir bonusų. Aišku, atriedėti gali nors šimtas mėlynų kartu, bet be varlytės pagalbos nesprogs. Kad būtų lengviau pasiekti savo tikslą, ant mūsų spajudyklės nugaros yra dar vienas kamuoliukas, kuriuo galima pakeisti esantį burnoje. Na, vyrai, užtaisykite savo varles...





Zzed

Kosmošiukšliavežė

www.nevosoft.com



Prieš tai minėtoji varlė persikelia į kosmosą.

Kurie iš mūsų kaip gyvi nedirbtų šiukšlininkais? Aišku, kad visi. Bet tereikia, kad atsirastų tai siūlantis žaidimas, ir visi iš džiaugsmo klykčiodami užsiima atliekų logistika. O jei dar tai vyksta ateityje, tai tiesiog pasiuntama iš džiaugsmo. Arba pabėgama, nes pas mus dominuoja fantastikofobai (patikėkite, aplinkiniai žiūri kaip į iškrypimą).

Šiaip ar taip, šiame žaidime Zzedas nori susituokti su savo mylimąja, bet tam reikia pinigų. Todėl įsidarbina kosmoso šiukšlių apdorojimo kompanijoje. Po komiksinių įvadų — Zuma klonas. Mūsų veikėjas sėdi kosminiame laive, kosmoso laukymės viduryje. Aplinkui keli laivai jėgos laukais sudaro užtvaras. Pro tarpus veržiasi kosminės šiukšlės. Zzedas turi jas sunaikinti iš savo laivo paleisdamas kitas šiukšles. O šios yra šahidės–ksenofobės, nes kai nauja šiukšlė sudaro su senosiomis trijų ar didesnę kompaniją, jos išnyksta. Tikra kosmozuma, bet čia su laiveliu galima keisti buvimo vietą. Pirmyn, draugai proletarai, švarinti visatą!





Pizza Frenzy

Pica į namus

www.popcap.com

Tampate tikru picos tiekimo vadybininku.

Italai gamina picą. Aišku, tai daro ir daugelis kitų tautų, bet italai yra jos išradėjai ir gamintojai ekspertai. Šiame žaidime teks pačiam tapti žmogumi, besidarbuojančiu šiame versle. Picų kepėjų šeima Stramboli priima mus užsakymų vykdytoju su viltimi susigrąžinti šeimos garbę.

Procesas toks: matomas miestelio žemėlapis. Jame yra namukai, policijos nuovada, picų kepyklos ir kelio ekvivalentas. Virš namukų atsiranda užsakymai, kuriuos reikia greitai nutempti ant atitinkamos picerijos, nes šios specializuojasi kepdamos tik vienos rūšies picą. Aišku, vėliau žaidime atsiras žmogelių, kuriuos teks nukreipti į policiją, įžymybių, valkatų, greitai keičiančių nuomonę... Jei visi užsakymai įvykdyti, iš Italijos atskrenda cepelinas ir pradeda mėtyti nešvarius, kontrabanda atgabentus pinigus (kitokio paaiškinimo jam neturiu), kuriuos reikia sugauti. Kartais atsiras naujų ingridientų ar teks tam tikru laiku pačiam sudėlioti picą. Vis geriau, nei įprastas fizinis darbas.







Agatha Christie's Death on the Nile

Afrikietiškas detektyvas

www.oberongames.com





Gerų kvestų daug nebūna — mūsų dienomis šis teiginys ypač teisingas. Laimei, ta pati Agata Kristi buvo tokia kūrybinga, kad žaidimų kūrėjams darbo pakaks dar šimtui metų: tereikia tik perskaityti knygutę, kiek pakeisti siužetą ir pirmyn — „štampuoti“ diskus.

Nauji garsiojo detektyvo Erkiulio Puaro nuotykiai.

Šį kartą po viską paverčiančios žaidimais mašinos volu atsidūrė 1937–ųjų metų apsakymas „Mirtis ant Nilo“ — jį ėmėsi doroti studija „Oberon Games“, vadovaujama kvestų legendos Džein Džensen.

Kaip įprasta, siužeto centre — Erkiulis Puaro, tiriantis eilinę painią žmogžudystę. Šį kartą pastabusis belgas atsidūrė laive, plaukiojančiame Nilo upe — būtent čia paslaptingai miršta vienas iš keleivių... Žinoma, įtariamaisiais tampa visi kiti, ir tik nuo jūsų smegenų vingių priklauso, ar suspės detektyvas atskleisti žudiką prieš laivui atvykstant į tikslo uostą.

1 dalis

Kokybiškas garsas Tavo kompiuteryje

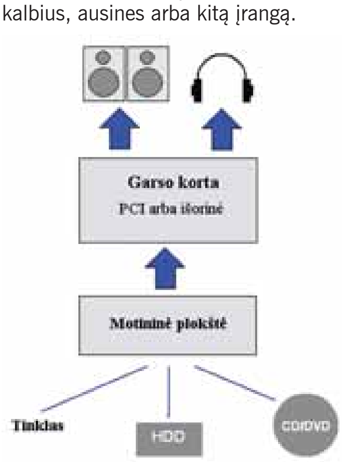
Šiuolaikinį kompiuterį galima naudoti pačiais įvairiausiais tikslais — nuo termobranduolinės reakcijos matematinio modeliavimo iki visokio šlamšto peržiūros internete. Kaip sakoma, kiekvienas sugeba dirbti savaip. Tačiau tarp šių dviejų kraštutinumų — milžiniškas naudingų užduočių, atliekamų PC pagalba, kiekis. Daugelį jų sujungia garsinis akompanavimas, kurį norėtųsi užtikrinti geriausiai ir filmų peržiūros metu, ir žaidžiant žaidimus, ir dirbant su „Office“ priedais. Paversti savo PC aukštos klasės grotuvu, namų kinu, garso įrašų studija ir žaidimų centru galima labai lengvai. Naujas mūsų straipsnių ciklas padės jums suvokti šį klausimą.

Įvertinę Lietuvos rinkos specifiką ir jos pirkėjų prioritetus, kalbėdami apie PC turėsime omeny įprastą IBM PC X86 architektūros „mašiną“, veikiančią su „Windows XP“ OS.

PC GARSO TRAKTO STRUKTŪRA

Savo vidine struktūra PC labai primena stacionarią garso įrangą, tačiau, skirtingai nuo jos, susideda iš modulių, leisiančių mums lanksčiai keisti konfigūraciją vieno prietaiso (motininės plokštės) ribose. Tai vienas pagrindinių kompiuterinių sistemų pranašumų prieš išbaigtas garso komponentes: užuot pirkus naują aparatą, galima pakeisti vieną ar kelis mazgus, o tai daug pigiau.

Daugeliu atvejų garso formavimo schema PC pagalba atrodo taip: skaitmeninis garso srautas iš kokios nors laikmenos (CD, DVD), kietojo disko arba per tinklą (vietinį, internetą) patenka į kompiuterį. Tiksliau, į jo motininę plokštę, kurioje įrengta centrinis procesorius, operatyvioji atmintis, lustų rinkiniai, kontroleriai... Sąveikaujant garso posistemei ir programinei įrangai su pagrindine PC dalimi, garso srautas yra apdorojamas ir perduodamas į garso traktą, kur verčiamas analogine forma ir išvedamas į aktyvius garsiakalbius, ausines arba kitą įrangą.



■ Garso trakto struktūra. Supaprastinta schema.

Motininės plokštės arba procesoriaus pakeitimas neturi tiesioginės įtakos garso kokybei, tiksliau, neturėtų turėti (nors ir čia yra savų niuansų, apie kuriuos pakalbėsime vėliau). Vadinasi, galimos kryptys garso kokybei pagerinti: atitinkamos garso kortos ir akustinių sistemų parinkimas. Žinoma, dar reikėtų įvertinti patalpos akustines savybes ir teisingą klausytojų bei garsiakalbių išdėstymą kambaryje (naudojant ausines — neaktualu).

GARSO KORTOS

Kaip parinkti garso kortą? Iš pradžių derėtų apsispręsti, kokiems tikslams bus įsigyjama ši PC komponentė, ar verta apskritai ją pirkti. Jeigu Tavo tikslas — klausytis foninės muzikos per pigias plastikines kolonėles, tai nėra jokios prasmės pirkti atskirą garso kortą, tikrai pakaks motininėje plokštėje integruoto garso lusto. Taip, garso kokybė nebus itin aukšta, tačiau su pigia akustika šie trūkumai nebus pastebimi, kadangi garsas yra iškraipomas nekokybiškų garsiakalbių, korpuso rezonansų ir tokių kolonėlių stiprintuvo. Visais kitais atvejais kokybiškas garsas neįmanomas be geros garso posistemės, kurią vartotojas įsigyja vadovaudamasis savais prioritetais.

Pagrindinės „teminės“ kryptys, pagal kurias skirstomos garso kortos: „kompiuteriniams žaidimams“, „darbui su garsu“ (ir muzikos klausymuisi) ir „universalios“. Apžvelgti pastarąsias didelės prasmės nėra, kadangi iš esmės skirtingi reikalavimai daugeliu atvejų neleidžia deramu lygiu realizuoti ir žaidybinių, ir muzikinių „gabumų“ viename įrenginyje. Korektiškam erdvinio garso realizavimui žaidimuose reikalingas aukšto našumo DSP (signalinis procesorius), atliekantis sudėtingą garso apdorojimą. Dažnai signalas pereina ilgą kelią prieš pasiekdamas SAK (Keitiklis–Analogas–Skaičius), kuris „žaidybinėse“ kortose paprastai nėra svarbus: „galingas“ procesorius, daugiakanalis garsas, plačios komutacinės galimybės ir daugelis programinių privalumų eiliniam vartotojui atrodo kur kas patraukliau už kažkokį neaiškų SAK. Nepaisant to, ar egzistuoja universalios kortos, kurios ne tik gali patenkinti žaidėjo reikalavimus, bet ir tapti derama platforma muzikinei sistemai sukurti? Taip. Kalbame apie kompanijos „Creative“ sukurtą X–Fi garso kortų seriją. Šiandien tai pačios pažangiausios garso kortos pagal našumą ir galimybes, pagal garso kokybę. Žinoma, kaip namams skirtas modelis. Negalima teigti, kad X–Fi — vaistas visiems gyvenimo atvejams, tačiau įdomesnių universalumo prasme pasiūlymų rinkoje kol kas nėra.



■ Creative X-Fi serijos garso kortos

Tačiau už malonumą reikia mokėti: bazinis modelis su 8 kanalų garso palaikymu (aktualu žaidimams ir namų kinui) kainuoja apie 400 Lt, o variantai su papildomomis komutacinėmis galimybėmis bei stiprintuvu ausinėms kainuoja daugiau kaip 550 Lt. Juk modelis–flagmanas, X–Fi „Elite Pro“, suderinantis žaidybines galimybes ir aukštos klasės SAK, turintis patogų išorinį bloką, kainuoja daugiau kaip 800 Lt.

Kalbant apie kokybišką garso atkūrimą (pavyzdžiui, kai PC naudojamas kaip šaltinis stacionarioje audiosistemoje), prasminga atkreipti dėmesį į „professional“ klasės kortas. Skirtingai nuo daugialypės terpės — žaidybinių, kortų — šie modeliai yra kur kas paprastesni: jie neturi galingų signalinių procesorių efektų formavimui, neturi daugiakanalio garso, taip reikalingo visiems žaidėjams ir kino gerbėjams.



■ Garso korta „E–Mu“ 1616M su išoriniu komutaciniu blokeliu.

Ir apskritai, jose nėra nieko nereikalingo. Ypatingai akcentuojamas tik vienas dalykas — garso trakto kokybė stereo režimu. Jai užtikrinti naudojami labai aukštos kokybės SAK, efektyvus maitinimo įtampos filtravimas siekiant užkirsti kelią trukdžiams, korektiškas garso srautų apdorojimas maksimaliam atkūrimo tikslumui. Taip pat „profesionalios“ kortos paprastai turi galimybę įvesti/išvesti garsą pagal balansinę schemą, žymiai sumažinančią iškraipymus naudojant didelio ilgio kabelius arba vietose, kur sutelkta daug skirtingos įrangos. Tokios kortos vadinamos „profesionaliomis“ todėl, kad pagrindinė jų pritaikymo sritis — namų studija: garso įrašymas, darbas su virtualiais instrumentais/sintezatoriais... Dar vienas „profesionalių“ kortų ypatumas: ASIO2, GSIF ir kitų standartų palaikymas, užtikrinantis minimalius vėlinimus apdorojant signalą, tai ypač svarbu namų studijoje.

Tokių garso kortų (naudojamų ir kokybiškam muzikos atkūrimui) kainų diapazonas — nuo 400 Lt iki kelių tūkstančių. Brangiausi modeliai paprastai turi daug ypatingų, tačiau namams nelabai aktualių funkcijų, tad kam permokėti? Racionaliausia kainos ir garso kokybės santykio prasme įrenginių klasė — nuo 400 Lt iki 1000 Lt. Pažymėtinos dvi pirmaujančios bendrovės gamintojos: „E–Mu“ (tos pačios „Creative“ padalinys) ir ESI, buvęs „EgoSys“. Pirmoji sugebėjo užkariauti populiarumą savo itin sėkmingais 1616M ir 1212M modeliais.

„E–Mu“ 1616M PCI yra vidinė PCI korta su išoriniu komutaciniu blokeliu, turinčiu mikrofoninį ir ausinių stiprintuvus, labai kokybiškus. Modelis puikia skamba, todėl jį visai galima lyginti su blokiniais (Hi–Fi) garso šaltiniais, priklausančiais kelių tūkstančių litų kainų diapazonui.

„E–Mu“ 1212M yra įdomi tuo, kad turi puikius keitiklius, lenkiančius konkurentų, gerą kainą — mažiau kaip 500 Lt. Tai ta pati 1616M, tik be išorinio bloko. Melomano požiūriu, toks variantas net pranašesnis, kadan-

gi sutaupytus pinigus (apie 500 Lt) galima skirti kompaktiškam „mixeriui“ įsigyti. Kuo jis geresnis už išorinį bloką? Pagal mikrofoninių stiprintuvų kokybę — net blogesnis. Tačiau jeigu sistemą laikysime tik muzikinę, kompaktiškas „mixerinis“ pultelis užtikrina ne tik išėjimą ausinėms su atskiru valdymu, bet ir suteiks galimybę patogiai reguliuoti pagrindinio išėjimo garsumo lygį, tai ypač aktualu naudojant aktyvias kolonėles. Nes, kaip žinia, aparatinis garsumo reguliavimas ne tik patogesnis (visada po ranka, nereikia atidarinėti langų ekrane, judinti pelės), jis nemažina garso kokybės, skirtingai nuo daugelio programinių reguliatorių.

Iš kompanijos ESI produkcijos pirmiausia pažymėtina garsi korta „Juli@“, kuri savo garso trakto charakteristikomis nors ir nusileidžia „E–Mu“ 1212M (skirtumai — tik niuansai), tačiau turi patogesnį valdymą bei ketvirtadaliu mažesnę kainą. „Juli@“, kaip ir „E–Mu“ 1212M, turi tik linijinius įėjimus/išėjimus (neskaitant skaitmeninių), todėl ausinėms pajungti taip pat reikės nedidelio „mixerinio“ pultelio.



■ *Garso korta ESI „Juli@“. Bendras vaizdas.*

Viena unikalių ESI „Juli@“ savybių — konstrukcija–transformeris: įvairiai sujungiant abi kortos puses, galima gauti arba TRS (balansinius) išėjimus, arba įprastus „buitinius“ RCA.

Kita įdomi ESI korta — „Maya44“. Ji sukurta „Juli@“ „motyvais“ ir labai primena ją išoriškai. „Maya44“ neturi transformuojamos konstrukcijos, naudojami paprastesni keitikliai. Tačiau

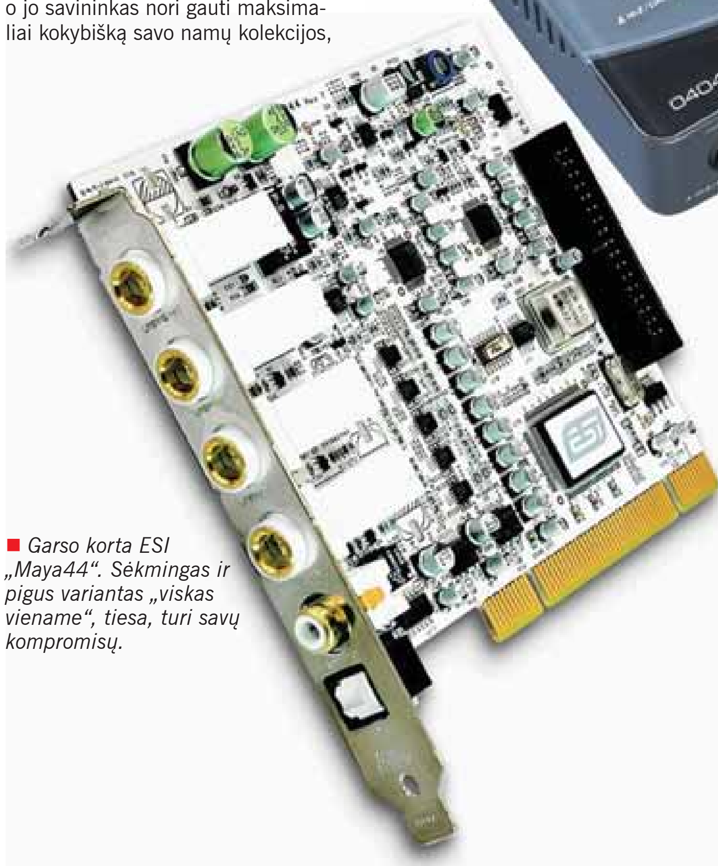


■ *Garso korta „E–Mu“ 1212M*

čia yra įtaisytas ausinių stiprintuvas. Tegul jungti ausines nebus labai patogu, o lygio reguliavimas tik programinis, tačiau pirkti „mixerinio“ pultelio nebereikia. O pati korta kainuoja apie 250 Lt. Labai sėkmingas ir viliojantis biudžetinis variantas.

ĮGARSINAME NEŠIOJAMĄJĮ KOMPIUTERĮ

Dažnai nutinka taip, kad vienintelis namų kompiuteris yra nešiojamasis, o jo savininkas nori gauti maksimaliai kokybišką savo namų kolekcijos, saugomos „aparato“ kietajame diske, skambesį. Be to, daugelis turbūt norėtų dirbant biure mėgautis mėgstama muzika ausinėmis, kurių kokybė būtų stacionarios aparatūros arba „profesionalių“ garso kortų lygio. Šiuo atveju išeitis paprasta: išorinė garso korta. Daugelis jų jungiama per USB, nors yra nemažai modelių ir su „FireWire“ bei PCMCIA sąsajomis. Deramų variantų yra daug. Šioje rinkoje sėkmingai dirba gamintojai „E–Mu“, „Terratec“, „M–Audio“, „Echo“, „Audiotrak“... Beveik visi modeliai turi ne tik visus reikiamus įėjimus/išėjimus, bet ir ausinių stiprintuvą. Klausymo kaina — nuo 400 iki 1000 Lt (brangesnių kortų įsigyti neverta, nes kainos didėjimas susietas su įėjimų skaičiaus didinimu, reikalingu tik namų studijoje). Pastarųjų mėnesių hitu galima pavadinti tos pačios „E–Mu“ 0404USB kortą.



■ *Garso korta ESI „Maya44“. Sėkmingas ir pigus variantas „viskas viename“, tiesa, turi savų kompromisų.*



■ *ESI „Juli@“ transformavimas. TRS arba RCA jungtys vienoje kortoje.*



■ *Išorinė garso korta „E–Mu“ 0404USB. „Muzikaliausia“ savo kainų diapazone.*

Žinoma, ji nėra ideali (pagrindinis trūkumas — maitinama tik 220V tinklo adapterio, nėra krovimo per USB galimybės), tačiau pagal garso kokybę ji „padaro“ daugelį savo kategorijos konkurentų. Nors, aišku, teisė rinktis lieka jums, o deramų variantų tikrai nemažai. ☒

Tęsinys kitame numeryje.



Nauja ATI karta startuoja!

PAGALIAU PO ILGO LAUKIMO KOMPANIJA AMD–ATI IŠLEIDO SAVO DIRECTX10 PLOKŠČIŲ KARTĄ. PAVĖLAVĘ DAUGIAU NEI PUSĘ METŲ PO „NVIDIA“ AŠTUNTOSIOS KARTOS PRISTATYMO, NE PER SENIAUSIAI PRISIJUNGUSI PRIE AMD, ATI TIKISI ATSIGRIEBTI PRARASTĄ NAUJAUSIOS KARTOS RINKOS DALĮ.

Pirmiausia apie pavadinimus. Oficialiai naujoji „Radeon“ karta pavadinta ATI Radeon HD 2000 produktų šeima iš AMD. Šią šeimą kol kas sudaro trys pagrindiniai nariai (broliukai ir sesutės seks, žinoma, vėliau): biudžetinės 2400, vidutinės 2600 ir galingiausios 2900XT serijos. Pagrindiniai plokščių parametrai — lentelėje. Kaip ir seniau, 2400 ir 2600 serijos turės Pro ir XT variantus, kurių pastarieji bus kiek galingesni ir brangesni.



	Radeon HD 2900 XT	Radeon HD 2600	Radeon HD 2400
Kaina:	Apie 1500 Lt	400–700 Lt	Iki 400 Lt
„Stream“ procesorių kiekis:	320	120	40
GPU dažnis:	740MHz	600–800MHz	525–700MHz
Atmintis:	512MB (GDDR3)	256MB (GDDR4, GDDR3, DDR2)	256MB (GDDR3 ar DDR2), 128MB (DDR2)
Atminties sąsaja:	512–bit	128–bit	64–bit
Atminties dažnis:	1650 MHz	400–1100MHz	400–800MHz
Tranzistorių kiekis:	700M	390M	180M

Kol kas pasirodė (kaip įprasta tokiais atvejais) tik pati galingiausia plokštė, kurios kaina siekia apie 1 500 Lt.

Pagrindiniai flagmano techniniai parametrai yra šie:

✘ 320 unifikuotų procesorių, atsakingų už dinaminį pikselių, viršūnių ir geometrijos „šeiderių“ darbą;
✘ Pilnas DirectX 10 palaikymas, 4 kartos „šeideriai“;
✘ Pažangus anti–aliasing palaikymas: iki 24xAA, taip pat HDR + AA galimybė;
✘ Iki 16x anizotropinė filtracija;
✘ HDMI palaikymas, rezoliucija iki 1920x1080;
✘ 512 bitų GDDR 3 ir 4 atmintis;

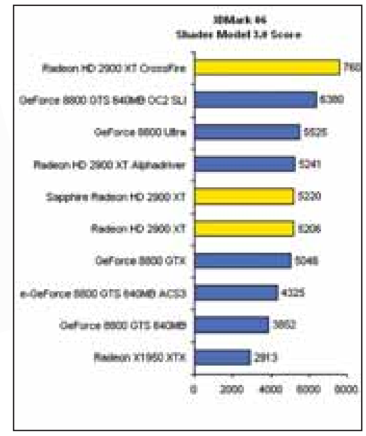
Smulkiau apie parametrus nekalbėsime, juos galima rasti daugelyje interneto svetainių. Palyginimui įdedame lentelę su artimiausiais „Nvidia“ konkurentais. Kaip galima pastebėti, ATI remiasi kiek kitokiais akcentais nei „Nvidia“.

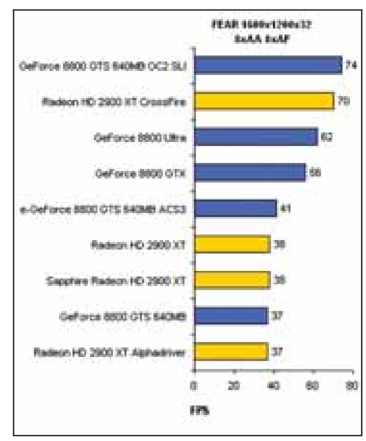
	Radeon HD 2900 XT	GeForce 8800 GTX	GeForce 8800 GTS
Tranzistorių kiekis	700M	681M	681M
GPU dažnis(MHz)	742	575	500
„Stream“ procesoriaus dažnis (MHz)	740	1350	1200
„Stream“ procesorių skaičius	320	128	96
Tekstūrų vienetai	16	32	24
Tekstūrų užpildymas (Gigatexel/s)	11.9	18.4	12.0
Atminties dažnis (MHz)	1650	1800	1600
Atminties sąsaja	512–bit	384–bit	320–bit
Atminties pralaidumas (GB/s)	105.6	86.4	64
Atminties dydis	512MB	768MB	640MB

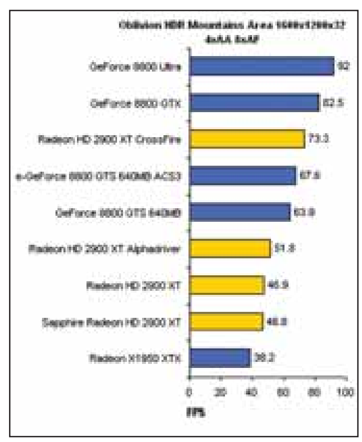
Įdomu tai, kad nors ši nauja serija yra pirmieji ATI produktai su unifikuotų šeiderių architektūra, iš tiesų tai jau antros kartos dizainas. Kompanija jau turi patirties su „Xenos“ grafiniu procesoriumi, kuris varo „Xbox 360“ konsolę, tad ši patirtis jiems gali suteikti pranašumo.

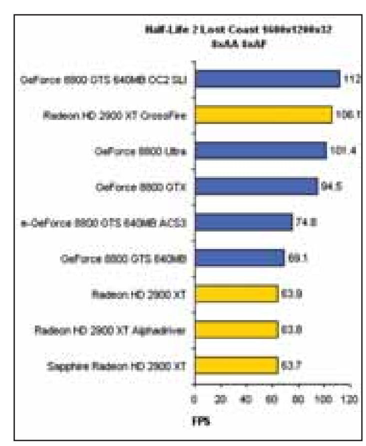
Nors „ant popieriaus“ naujosios „Radeon 2900“ parametrai yra iš tiesų įspūdingi, pirmieji atlikti testai to nepatvirtina. Išskyrus Crossfire atvejį, „Nvidia“ lenkia ATI flagmaną ne tik galingiausia (ir, reikia pastebėti, brangesnė už ATI variantą) plokštė, bet ir kiek silpnesnio pajėgumo, tačiau „paturbinta“ GTS versija. Daug kas priklausys nuo to, kaip ATI sugebės paruošti draiverius plokštėms ir kokių turbinimo galimybių turės ATI gamintojai bei žaidėjai. Tikėkimės, išsamių ne tik 2900, bet ir silpnesnių, naujosios kartos ATI plokščių testų sulauksime jau greitai. ✘

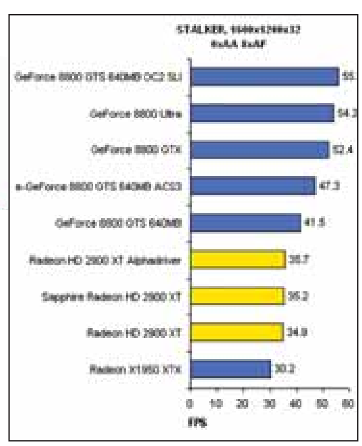




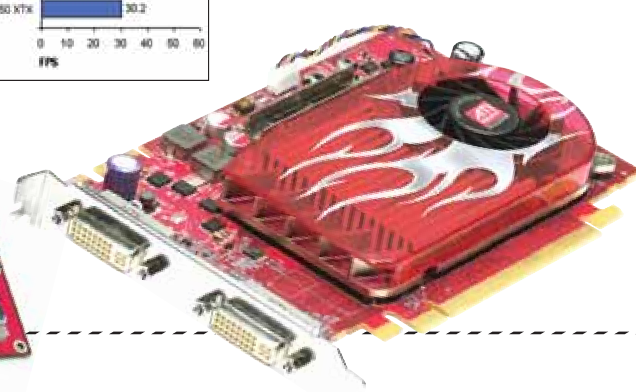












Creative ZEN Stone

„Creative ZEN Stone“ — naujas nešiojamas muzikos grotuvas, sukurtas konkuruoti su „iPod shuffle“ mažyliu. Kaip ir „shuffle“, ekranėlio — nė kvapo, bet paprastas valdymas, daug galimų korpuso spalvų ir kukli, vos viršijanti 100 litų kaina, „Creative“ supratimu, turėtų būti sėkmės garantas.

Iš tiesų apie „ZEN Stone“ galvojau tikrai skeptiškai: iš nuotraukų atrodė lyg eilinis neįdomus muilinės formos MP grotuvėlis, stilingumu nusileidžiantis net ir pirmajai „shuffle“ kartai. Pačiupinėjus veikiantį „ZEN Stone“ nuomonė gerokai pasikeitė.

Taip, jis tikrai yra mažo „muilioko“ formos, bet atrodo keliskart geriau nei sausose oficialiose nuotraukose. Valdymo nedaug ir jis paprastas, o grotuvo nešiojimui ant kaklo skirtas dirželis irgi įdomus — jis gali būti ir tiesiog vientisa juostelė, ir kilpa. Tereikia su užtrauktuku padalyti dirželį į dvi dalis. Garso kokybė tikrai nebloga. Iki „shuffle“ gal kiek ir netempia, bet tikrai geriau, nei tikėjausi iš grotuvo, kurio vienas iš pagrindinių kozirių yra mažytė kaina. Žodžiu, panašu, kad sulauksime tikrai įdomaus „shuffle“ konkurento. Galų gale „Apple“grotuvas gal ir neblogas, bet pagal savo savybes tikrai per brangus, reikia alternatyvos. Ir ją turėsime.



Corsair Flash Survivor

Taip pat turėjau progos pačiupinėti ir naujuosius aplinkos poveikiui itin atsparius „Corsair Flash Survivor“ USB raktus. Lietuvoje jie pasirodė jau po kelių dienų po oficialios pasaulinės premjeros, ir tai džiugu.

Kaip buvo matyti iš ankstyvų nuotraukų, „Survivor“ iš tiesų yra ne USB atmintinė, o jos ir specialaus metalinio–apsauginio kamštelio komplektas. Ištraukiame atmintinę iš USB jungties, įdedame į metalinį kamštelį ir pasukame. Viskas: sukant susiveržė sriegis, guminė tarpinė sandariai prispausta ir bent jau iki 200 m gylio „Survivor“ USB raktui turėtų būti nebaisus joks vanduo. Ką jau ten kalbėti apie tokias žemiškas procedūras kaip skalbimas.

Ši USB atmintinė parduodama su metaline nešiojimui ant kaklo skirta grandinėle. Prie jos dar prikabinta ir kareivio ženklelį primenanti metalinė plokštelė su „Corsair“ logotipu. Pirma mano mintis buvo „kam to reikia“, bet, pasirodo, dėl šitų pagražinimų „Survivor“ atrodo kiečiau. Pagalvojau: taip, prie hiphopo fano garderobo turėtų derėti, toks „tough“ daikčiukas. 8 GB talpos.

„Survivor GT“ (kiek greitesnis variantas) kainuoja nemažai — 400 litų, bet galima rinktis ir 4 GB (ne GT) modelį, kuris kainuoja tik 200 Lt — ne labai daug brangiau nei kiek mažiau įdomūs bei velniškai menkai atsparūs kiti USB raktai. GT modelio deklaruojamas duomenų įrašymo greitis siekia 23 MB per sekundę, nuskaitymo — 34 MB per sekundę.

VK, games.lt



Procesorių palyginimas

ŠĮ KARTĄ PATEIKIAME ĮVAIRIŲ PROCESORIŲ PALYGINIMĄ, PAGAL 3DMARK 06 TESTĄ. NORS PAČIŲ CPU MODELIŲ YRA NE TIEK DAUG, PATEIKTI ĮVAIRŪS JŲ DAŽNIAI.



Bendraujame internetu

Sukurta daugybė programų, skirtų bendravimui pasauliniame interneto tinkle. Turbūt kiekvienam mūsų žurnalo skaitytojui teko susidurti su tokiais reiškiniais kaip ICQ, MSN arba „Yahoo Messenger“. Programos skirtingos, sukurtos skirtingų gamintojų, turi skirtingas vartotojo sąsajas, tačiau visų tikslas vienodas — užtikrinti vartotojams bendravimo galimybę internetu, realiu laiku. Vystantis pasaulinio tinklo technologijoms ir struktūrai, atsirado bendravimo galimybės ne tik „chat“ programų pagalba, bet ir panaudojant mikrofoną — faktiškai kaip ir telefonu, tik per internetą. Populiariausia programa šiandien yra „Skype“, sukurta kompanijos „Skype Technologies“ — būtent nuo jos mes ir pradedame straipsnių ciklą apie bendravimo programas.

POPULIARUMO PRIEŽASTYS

Prie „Skype“ populiarumo prisideda tiesiog milžiniškas kiekis įrenginių, sukurtų specialiai darbui su šia programa arba palaikančių ją. Vardinti juos neužtektų jokios vietos: nuo USB telefonų ir garsaus ryšio įrenginių, leisiančių bendrauti per „Skype“ bei griozdiškos aparatūros, iki USB adapterių, kurie suteikia galimybę skambinti ir atsakyti į skambučius „Skype“ tinkle paprastu telefonu.

Be to, su kiekviena nauja versija, kurios pasirodo ganėtinai dažnai, „Skype“ tampa vis patogesnė. Būna, kad vartotojai nespėja įvaldyti vieną naujovę, o kūrėjai jau siūlo išbandyti kitą. Galingu postūmiu programos vystymuisi tapo „Skype“ įsigijimas kompanijos „eBay“ 2005 metais. Tai atnešė ne tik naujas lėšas projektui vystyti, bet ir naujas integravimo galimybes su kitomis „eBay“ priklausančiomis tarnybomis, pavyzdžiui, su mokėjimų sistema „PayPal“.

Šiandien „Skype“ galimybių sąrašas išsiplėtė, palyginus jį su pirmosiomis versijomis, tačiau paslaugų tiekimo principas išliko tas pats: viskas, kas neišeina už interneto ribų, lieka nemokama, už visa kitą tenka mokėti nedidelį mokestį.

PIRMOJI PAŽINTIS

Programa „Skype“ yra platinama nemokamai, naujausią jos versiją galima parsisiųsti iš oficialios svetainės http://www.skype.com/download. „Download“ skyrelyje galima pasirinkti, kokiai operacinei sistemai norite atsiųsti programą. Toliau — standartinė įdiegimo procedūra.

Korektiškam programos veikimui būtinas PC bent su 400 MHz dažnio procesoriumi, 128 MB operatyvios atminties ir 15 MB laisvos vietos HDD. Pokalbiams reikia garso kortos, garsiakalbių (arba ausinių) ir mikrofono. Interneto ryšio sparta turėtų buti ne mažesnė kaip 33.6 KB/s; jeigu internetui naudojate GPRS, „Skype“ veikimas neįmanomas.

Pirmojo paleidimo metu išvysite registracijos langą, kuriame jums būtina įvesti informaciją apie save: „niką“, kuris sistemoje turėtų būti unikalus, elektroninio pašto adresą, vardą, pavardę, amžių, miestą, gimimo dieną ir kitus standartinius duomenis, kurių šiuo metu reikalauja daugelis tokio pobūdžio tarnybų. Paskui paleidžiamas pagrindinis programos langas.

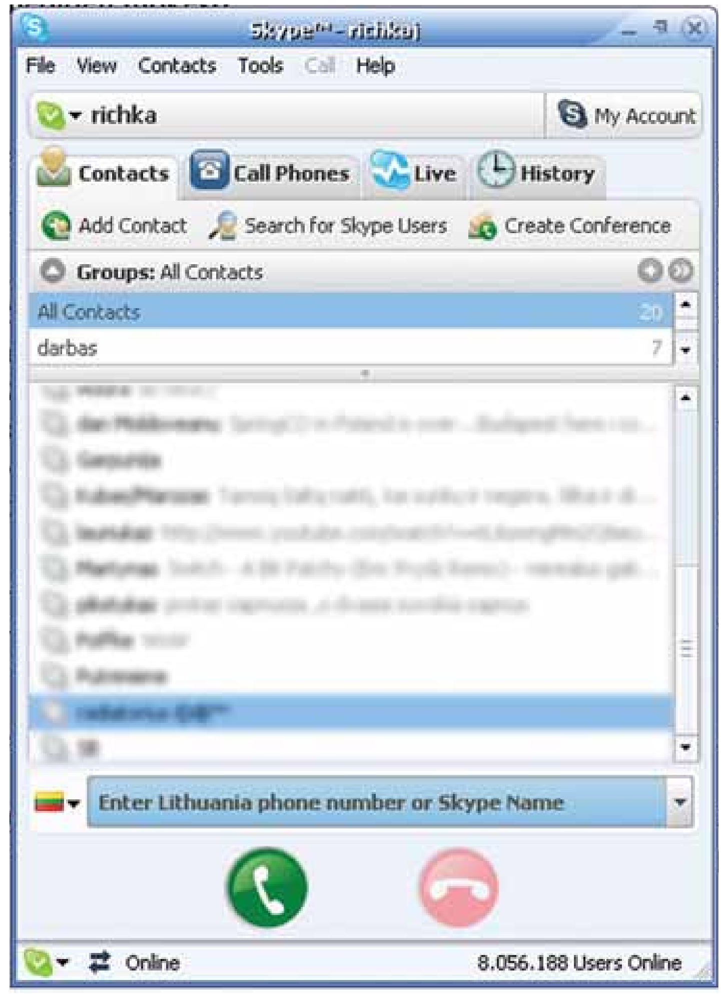
Apžvelgsime jį kiek išsamiau. Viršuje yra panelė su antrašte bei standartiniais „Windows“ ženkliukais, čia pat vaizduojamas jūsų „nikas“ sistemoje. Po antraštės panele yra įrankių ir opcijų juostelės. Toliau — kontaktų sąrašas, kurį sudaro 3 grupės:

Abonentai — šiame skyrelyje vaizduojamas abonentų sąrašas: tų „Skype“ vartotojų, kuriuos įtraukėte į kontaktus;

Telefonas — pasirinkę šią grupę, galite paskambinti į paprastą telefoną. Skambutis mokamas;

Žurnalas — čia įrašomi visi jūsų skambučiai. Atskirais ženkliukais pažymimi praleisti ir atsakyti skambučiai, žinutės.

Po abonentų sąrašu yra paslaugų panelė, adreso eilutė, abonento iškvietimo mygtukai ir būsenos eilutė. Paslaugų panelės pagalba galima



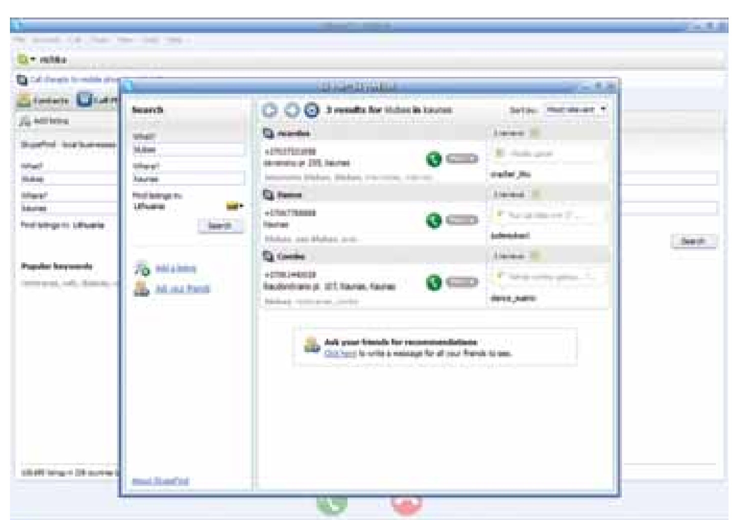
pasirinkti papildomas paslaugas (apie jas — kiek vėliau), iškvietimo mygtukai naudojami pasirinktam abonentui iškviesti ir pokalbiui pabaigti. Adreso eilutėje galima įvesti reikiamą telefono numerį ir paskambinti juo. Jeigu norite paskambinti „Skype“ abonentui, įveskite jo „niką“ adreso eilutėje ir programa sujungs jus su juo, jeigu nurodytas asmuo šiuo metu yra prisijungęs.

Būsenos eilutėje parodomas šiuo metu prisijungusių prie tinklo abonentų skaičius, čia pat galima pakeisti savo būseną, iš viso atsijungti.

NUSTATYMAI

Prieš pradedant naujų draugų paieškas, apžvelgsime programos nustatymus. Failo („File“) meniu siūlo galimybę pakeisti statusą, duomenis apie save, slaptažodį, įeiti kaip kitas asmuo, palikti sistemą.

Vaizdo („View“) meniu atsako už programos išorę: galima pridėti naujas ir šalinti esamas paneles. Tačiau reikalingiausios opcijos yra Įrankių („Tools“) skyrelyje — čia jūs galite pridėti abonentus, iškviesti paieškos



langą, nusiųsti kontaktų sąrašą savo draugams arba išsaugoti jį faile... Čia pat galima pasirinkti programos kalbą, apačioje yra opcija Nustatymai („Settings“), iškviečianti dialoginį programos nustatymų langą: čia nustatomi abonento iškvietimo ir skambučių priėmimo parametrai, tinklo ir garso kortos nuostatos, „karštieji“ mygtukai („Hot Keys“) ir autoatsakiklis.

IEŠKOME DRAUGŲ IR BENDRAUJAME

Abonentų paieška yra tipiška šios rūšies programoms: galima susirasti žmonių iš savo miesto, ieškoti pagal amžių, gimimo dieną ir kitus parametrus. Be to, programa gali patikrinti kontaktus iš „Outlook Express“.

Jeigu paspausite ant vartotojo „niko“ dešiniuoju pelytės klavišu, atversite kontekstinį vartotojo meniu, kuriame vaizduojamas veiksmų sąrašas: galite iškviesti abonentą, pradėti su juo pokalbį, išsiųsti dokumentą arba savo kontaktų sąrašą, peržiūrėti informaciją apie jį, pašalinti, pervadinti arba ignoruoti abonentą.

SKAMBUČIAI Į TELEFONĄ

Vienas pagrindinių programos ypatumų — galimybė skambinti į paprastą telefoną: ir Telekomo, ir mobilųjį, be to, pokalbių tarifai bus daug mažesni už įprastus. Ryšio kokybė tikrai puiki: balsas gerai atkuriamas, jokio vėlavimo ir nesklandumų, ryšis pastovus.



SMS SIUNTIMAS

Galimybė išsiųsti SMS atsirado ganėtinai seniai, aktyviai naudojama jos abonentų. Ši opcija yra mokama, norint ja pasinaudoti, būtina papildyti savo balansą. Minimali papildymo suma yra 10 eurų. Tai galima atlikti pasinaudojus VISA, „MasterCard“ mokėjimo kortelėmis, „Moneybookers“, „Diners“ ir „PayPal“ mokėjimo sistemomis. Taip pat galimas apmokėjimas banko pavedimu.

Kai balansas papildytas, galima pradėti SMS siuntimą pasirinkus atitinkamą komandą Įrankių skyrelyje. Iš pradžių reikia pasirinkti gavėjo šalį ir įvesti mobiliojo telefono numerį. Jeigu



ketinate siųsti SMS keliems žmonėms, derėtų iš karto įtraukti juos į gavėjų sąrašą. Tačiau būtina prisiminti, kad tokiu atveju teks sumokėti už kiekvieną SMS, tad jeigu gavėjai yra keturi, kaina pakils 4 kartus.

Taip pat reikia turėti omeny, kad „Skype“ suteikia galimybę tik siųsti SMS. Jeigu norite gauti atsakymą į savo žinutę, gavėjui turite palikti savo mobiliojo telefono numerį — atsakymas gali ateiti tik ten.

Jei nieko nekeisite, pranešimo gavėjas eilutėje „Siuntėjas“ pamatys tik jūsų „Skype“ „niką“. Jeigu norite, kad ten būtų nurodytas mobiliojo telefono numeris, reikia atidaryti langą su „Skype“ nustatymais („Tools“ > „Settings“), pereiti į SMS įrašymą, įvesti savo numerį ir autorizuoti jį. Tuo tikslu į jūsų telefoną bus atsiųstas pranešimas su autorizacijos kodu. Šį kodą reikia įvesti atitinkamame lauke.

Labai patogu, kad įvedant pranešimo tekstą apatinėje siuntimo lango dalyje parodoma SMS kaina. Taip pat nurodomas maksimalus simbolių kiekis pranešime, kiek dar simbolių galima įvesti.

SKYPEFIND

„SkypeFind“ — viena naujausių programos galimybių, atsiradusi „Skype 3.1“ versijoje. Ši opcija suteikia vartotojams galimybę palikti ir ieškoti informacijos apie įvairias firmas, įmones ir įstaigas. Kūrėjai „SkypeFind“ vadina gyvu „on–line” žinynu, pagal kurį bet kuris „Skype“ bendruomenės narys gali sužinoti, pavyzdžiui, kurį restoraną geriau aplankyti Paryžiuje. Įvesdamas duomenis, vartotojas nurodo raktinius žodžius, pagal juos ir ieškoma duomenų bazėje.

Kiekvienas „Skype“ vartotojas gali ne tik ieškoti ir peržiūrėti duomenis, kuriuos įvedė kiti žmonės, bet ir pats pridėti naujų firmų. Kaip spėjome pastebėti šios opcijos testavimo metu, atsiranda nemažai tokių, kurie naudoja „SkypeFind“ savireklamai — vietoj informacijos apie firmą galima sutikti kokio nors programuotojo arba buhalterio reziumė, kurie nori susirasti darbą.

SKYPEPRIME

„SkypePrime“ — tai dar viena naują „Skype“ galimybė, kuri kol kas yra beta–testavimo stadijoje. Ši opcija suteikia vartotojui galimybę nustatyti mokestį už skambučius į savo „Skype“ sąskaitą. Ši paslauga skirta pirmiausiai verslo vartotojams, kurie dabar gali priiminėti mokamus skambučius iš viso pasaulio.

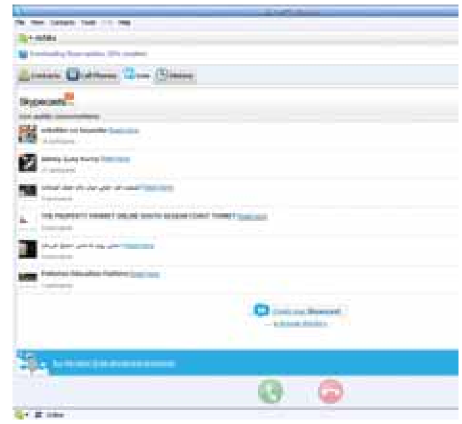
Skambučių įkainius nustato pats „SkypePrime“ vartotojas; galima rinktis įvairias paslaugų rūšis ir paskirti kiekvienai savo kainą. Apmokestinti galima pokalbių minutę, patį skambutį. „Skype“ išskaito sau 30 proc. sumos, likusius 70 proc. gauna „SkypePrime“ vartotojas.

VIEŠIEJI POKALBIAI IR SKYPECAST

Bendravimas „Skype“ neapsiriboja skambučiais vienam abonentui. Programa teikia galimybę bendrauti ir su tam tikra vartotojų grupe, ir su visu pasauliu.

Norint keistis tekstiniais pranešimais, galima susikurti savo „čatą“ — atvirą arba uždarą. Pirmuoju atveju prisijungti prie jo galės visi norintieji, antruoju — tik tie vartotojai, kurie yra pridėti į kontaktų sąrašą. Jeigu kuriate atvirą „čatą“, programa sugeneruoja nuorodas į jį, kurias galima patalpinti svetainėje arba „bloge“.





Būdamas „čato“ savininku, galite nustatyti elgesio taisykles, apriboti vartotojų teises, pavyzdžiui, leisti siųsti pranešimus ne visiems norintiems, tik tiems, kuriais pasitikite.

„SkypeCast“ opcija — tai irgi pokalbis, tik balso. Kiekvienas tokio „čato“ vartotojas skambina tam tikru numeriu ir gali bendrauti su visais jo dalyviais. „Skype“ lange yra atskiras įdėjimas „Eteryje“, kur galima pasižiūrėti, kurie „čatai“ šiuo metu yra aktyvūs, kiek dalyvių yra kiekviename iš jų.

Kuriant savo „SkypeCast“, nurodoma jo tema, aprašymas, bendravimo kalba, įkūrimo data ir trukmė. Šiuo atveju „čatas“ taip pat gali būti atviras arba uždaras. Jeigu kuriate viešąjį „SkypeCast“, tai jis bus įvestas į katalogą ir dalyvaus paieškoje Skypecasts.skype.com svetainėje. Taigi jeigu norite, kad jūsų „čatą“ aptiktų kaip įmanoma daugiau žmonių, registracijos metu įveskite daugiau raktinių žodžių, pasirinkite paveiksliuką, kuris atitiks jo temą. Taip pat galima nurodyti į svetainę, kuriai sukurtas „SkypeCast“.

IŠVADA

Mums pasisekė gyventi tuo metu, kai visos komunikacijų rūšys sujungiamos į vieną visumą. Mobiliuosiuose telefonuose atsiranda internetas, internete — telefoninis ryšis... „Skype“, be jokios abejonės, šiame procese užima ne paskutiniąją vietą, sujungia pačius įvairiausius bendravimo būdus.



Nepaisant didėjančios šios technologijos populiarumo, daugelis kol kas nekreipia į ją dėmesio, laiko „Skype“ eiliniu ir beverčiu „hi–tech“ žaisliuku. Tačiau mes esame įsitikinę, kad pačiu artimiausiu metu jų nuomonė pasikeis, tam tikrai yra priežasčių.



DVD PRISTATYMAS

DEMONSTRACINĖS VERSIJOS

Theatre of War
Ambicinga rusų kūrėjų strategija apie tą patį Antrąjį Pasaulinį, kuri Rusijoje taip ir vadinasi —„Antrasis Pasaulinis“. Demonstracinė versija leidžia pabandyti penkias mokomąsias misijas ir vieną iš Vokietijos kampanijos užduočių „The Last Frontier“, kurioje reikia atlaikyti sovietų karinės technikos spaudimą Berlyno priemiesčiuose.

Adrenalin 2
Kitas rusų žaidimas — niekam be EA neįkandamo gatvių lenktynių žanro. Rusų „Adrenalin“ pakankamai sėkmingas, kad susilauktų tęsinio. Specialioje beta demonstracinėje versijoje galima pasivažinėti po nedidelę dalį Maskvos ir sudalyvauti keliose lenktynėse. Rusų kalba.

Alpha Prime
Įdomiai šį kartą sukrito žaidimai iš Rytų bloko. Štai čekai „pagamino“ naują futuristinę šaudyklę, kurioje patenkame į asteroidą–kasyklą ir kaunamės su visokiomis bjaurybėmis. Tai galime padaryti dviejuose lygiuose.

Rush for the Bomb
„Rush for Berlin“ žaidimo papildymo demonstracinė versija. Recenziją jau tikriausiai perskaitėte, tad nėra ką pasakoti. Galite sulošti penktą vokiečių kampanijos misiją.

Van Buren Project
Netradicinis dalykas: neišėjusio ir nutraukto žaidimo projekto demonstracinė versija. Niekas į tokį nekreiptų dėmesio, jei tai nebūtų „Fallout 3“ projektas, kurį nutraukė ir perėmė kita studija.

Lost Planet: Extreme Condition
Iš X360 konsolės atkeliaujantis arktinio veiksmo žaidimas. Deja, pavyko patalpinti tik „DirectX 10“ demonstracinę versiją, „DirectX 9“ pasistengsime įdėti kitame numeryje.

PILNAS ŽAIDIMAS

CellFactor: Revolution
Čia tai nustebino — „CellFactor“, turėjęs tapti stambiu FPS žaidimu, įrodančiu pasauliui „Ageia PhysX“ fizikos procesoriaus galią, tapo nemokamu žaidimu su keliais žemėlapiais ir nesuvokiamais reikalavimais sistemai. Vargu ar sklandžiai jį pavyks „pasileisti“ su ne pačiu galingiausiu kompiueriu. O be „Ageia“ fizikos procesoriaus veiks tik du lygiai iš penkių. Kad ir koks būtų nesusipratimas, tokį dalyką turime įdėti į diską, kad galėtumėte patys pasižiūrėti šį reklaminį „burbulą“.

SHAREWARE

Daikatana Multiplayer
Liūdnai pagarsėjęs ambicingojo „Doom“ kūrėjo Džono Romero žaidimas, kadaise sukėlęs kelias skandalų bangas. Nežinia kodėl, bet neseniai buvo atskirai išleistas šio žaidimo daugelio žaidėjų režimas.

No One Shoots Forever
NOLF fanai tenesupyksta, čia ne to žaidimo parodija. Čia labai smagus žaidimas, kuriame reikia greitai šaudyti į „South Park“ herojus ir kitokius neįprastus objektus.

Soldat
Įdomus dvimatis daugelio žaidėjų veiksmo žaidimas, bandantis suderinti geriausias „Worms“, „Quake“ ir CS savybes.

Bloodmasters
Vėl įdomiai sukrito beveik vien daugeliui žaidėjų skirti žaidimukai. „Oldschool“ šaudyklė, kurioje kraujais galima pasitaškyti keliuose režimuose.

TRASH

Apple QuickTime 7
Naujausia populiaraus „Apple“ grotuvo versija, skirta pirmiausia MOV ir QT formatams pasižiūrėti, taip pat populiarėjantiems 360 laipsnių ekrano paveikslėliams.

VoptXP 8.18
Diskų defragmentacijos programa, veikianti labai efektyviai ir paprastai. Tiesa, dėl to paaukota patogi sąsaja su vartotoju ir funkcijų įvairovė.

Boostspeed
Eilinis PC „tvykeris“, leidžiantis pažaisti su kompiuterio nustatymais ir optimizacija. Programa žada daug, bet džiugiausia, kad ir išpildo savo pažadus: tvarkomas registras, trinami nereikalingi failai, išjungiamos resursus „ryjančios“ funkcijos...

VIDEO

Šį kartą truputį pristatysime ir videoskyrelį, mat jame yra ne tik filmų iš žaidimų, bet ir techninai– demonstraciniai vaizdo plokščių filmukai. Priežastis, be abejo, naujosios ATI Radeon 2000 kartos startas, apie kurį galite paskaityti Hardware klube. Serijos flagmano 2900XT galimybes demonstruoja naujasis ATI herojės Ruby filmukas. Kad galėtumėte palyginti, įdėjome ir senesnę aštuntosios Nvidia GeForce kartos techninę demonstraciją.





SPECIALISTAI REKOMENDUOJA!
ICG
KOMPIUTERIAI
intel
Core 2
Quad
inside
Quad-core.
Unmatched.
NUODĖMĖ
KURIĄ PADARYTŲ VISI,
BET IŠDRĮS TIK KELI!
KOMPIUTERIS ICG SUPREME
SU SPARČIAUSIU PROCESORIUM PASAULYJE INTEL® CORE™2 QUAD Q6600
PROCESORIUS: INTEL® CORE™2 QUAD Q6600
KIETASIS DISKAS: 500GB, SATA II 300MB/S, 16MB CACHE
ATMINTINĖ: 2048MB DDR800
OPTINIS ĮRENGINYS: DVD-/+RW LIGHTSCRIBE
VAIZDO PLOKŠTĖ: G-FORCE 8800GTX 768MB DDR4
GARSO PLOKŠTĖ: 7.1
KLAVIATŪRA, OPTINĖ PELĖ
KORTELIŲ SKAITYTUVAS, BELAIDIS INTERNETAS 802.11G, 2X DUAL VGA,
2X FIREWIRE, 2XGB-E LAN, 2X - DVI, TV-OUT, HDTV, RAID 0.1.5
6666 LT,-
HYPER ICG VILNIUS - P. LUKŠIO G. 17, TEL.: (8~5) 2101188, 2101187
HYPER ICG KAUNAS - SAVANORIŲ PR. 315 TEL./FAKS.: (8~37) 775643
HYPER ICG PANEVĖŽYS - KLAIPĖDOS G. 75, TEL.: (8~45) 435626
ŠIAULIAI - VASARIO 16 - OSIOS G. 41, TEL.: (8~41) 526066
UTENA - KAUNO G. 19, TEL.: (8~389) 50607
TELŠIAI - RESPUBLIKOS G. 34-3, TEL.: (8~444) 51020
HYPER ICG KLAIPĖDA - TAIKOS PR.64/BALTIJOS PR.24, PC ARENA TEL.: 8~46 314717
ALYTUS - UGNIAGESIŲ G. 1, TEL.: (8~315) 73260
TAURAGĖ - VASARIO 16-OSIOS G. 4, TEL.: (8~446) 55011
MARIJAMPOLĖ - GEDIMINO G. 7, TEL.: (8~343) 56563
KĖDAINIAI - GEDIMINO G. 7, TEL.: (8~347) 51237 (8~699) 33132
ŠALČININKAI UAB "ETANETAS" - VILNIAUS G. 56, TEL.: (8~600) 06779
CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, AND XEON INSIDE ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF INTEL CORPORATION OR ITS SUBSIDIARIES IN THE UNITED STATES AND OTHER COUNTRIES.



Fracture

Perskeltas pasaulis

Kompanija „LucasArts“ susibičiuliavo su nepriklausomais kūrėjais iš Čikagos „Day 1 Studios“. Draugai, atsakingi už projekto „F.E.A.R.“ perkėlimą į „Xbox 360“ ir turintys savo aktyve dar vieną žaidimą pirmajai „X–dėžei“, kartu su „LucasArts“ sukurs ir išleis savo naują šaudyklę „Fracture“.

Žaidimo siužetas vyksta 2161–aisiais metais ir nagrinėja populiarią temą „O kas būtų, jeigu JAV skiltų į dvi valstybes?“ Šiuo atveju dalinimosi priežastis — gamtiniai kataklizmai ir žemės drebėjimai, po kurių šalis subyrėjo į rytų valstijas, pasivadinusias Atlanto aljansu, kurios tuoj pat susijungė su Europa, ir vakarų Ramiojo Vandenyno Respubliką, sudariusią sąjungą su Azija.

Žinoma, šalys tuoj pat pradėjo kariauti tarpusavyje. Ir būtent čia, ant didžiulio karo slenksčio, į sceną įžengiame mes — Meisonas Briggsas, prikimštas Aljanso karių argumentų. Prieštaraus drąsiam herojui genetiškai modifikuoti Respublikos kariai.

Pagrindiniu „Fracture“ ypatumu kūrėjai siūlo laikyti pažangias landšafto deformacijos galimybes, nes ponui Briggsui bus skirta daugybė granatų ir kitų sprogstamųjų žaisliukų, jais galėsime išdarinėti su landšaftu bet ką: rengti pakasas, mini viesulus iš akmenų...

Pasirodys žaidimas 2008–ųjų vasarą „Xbox 360“ ir „PlayStation 3“ platformose.

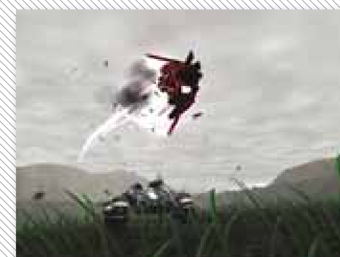




PSP naujienos







FINAL ARMADA

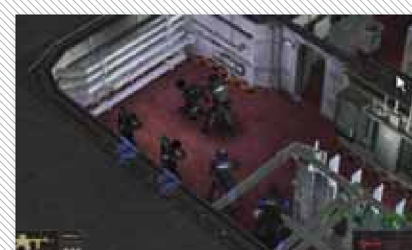
Afrikiečių studija „I–Imagine“ vis dėlto rado leidėją savo veiksmo žaidimui „Final Armada“ — už žaidimo platinimą Europoje (toliau jis vargu ar nukeliaus) nuo šiol atsako „Virgin Play“.

„Armados“ tikslo platformomis tapo „PlayStation 2“ ir PSP, o siužetas pasakoja apie leitenantą Zeiką Andersoną ir jo super mašiną, pravarde „Agressor“, mokančią ne tik suskaidyti priešus į atomus, bet ir transformuotis. Žudymai pateisinami vertingų kitos planetos mineralų medžiojimu, kurie mašinai reikalingi kaip energijos ir patobulinimų šaltinis.

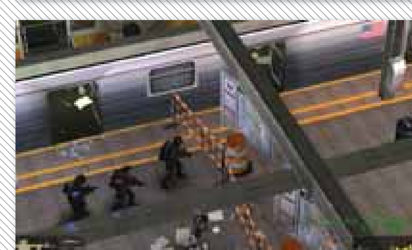
Iš kitų ypatumų įvardijama tikroviška fizika ir partnerio egzistavimas, kuris pridengs mūsų brangų užpakalį ir šiaip palaikys ugnies bangomis.

„Final Armada“ pasirodymo data nepranešama.

SWAT: TARGET LIBERTY









Šiais laikais „kišeniniu“ gali tapti bet kas: pakanka tai tik perkelti į kokį nors nešiojamą prietaisą. Mūsų konkrečiu atveju kalbama apie „SWAT: Target Liberty“ ir PSP konsolę.

Projektas kuriamas kompanijos „Sierra“ pastangomis, scenarijų jam rašo Skottas Rozenbaumas. Banaliu perkėlimu iš PC reikalas nesibaigs; kūrėjai žada pateikti net labai puikų produktą, kuris turėtų užpildyti beveik tuščią komandinių taktinių šaudyklių nešiojamose konsolėse nišą.

Žaidimo veiksmas vystosi Njujorke, kur virtualiam specialaus reagavimo būriui, vadovaujamam Kurto Vulfo, teks užkirsti kelią tarptautinio terorizmo grėsmei — bjaurūs priešai užsimojo susprogdinti mieste branduolinę bombą.

Kaip svarbiausi ypatumai paminėta „randomizer“, atsitiktiniu būdu sustatantis priešininkus vieno žaidėjo kampanijoje, ir atsitiktinių lygių konstruktorius žaidimui tinkle. Niekur nedings ir pagrindinis frančizės šūkis — kuo mažiau nemotyvuoto žiaurumo ir kuo daugiau areštuotų niekšų.

Pasirodymas numatomas šį rudenį.



„Jie nužudė Kenny!“

Naujos detalės

56–erių „PlayStation“ tėtukas Ken Kutaragi ketina galutinai palikti gimtąjį „Sony Computer Entertainment“ dvarą — apie tai jis pažadėjo oficialiai paskelbti birželio 19 dieną kompanijos investuotojų susitikime. Dabartinį Keno postą SCE užims Kaz Hirai: ponaitis vienu metu atsisės į dvi kėdes: prezidento ir CEO.

Kutaragi–saną jau spėjo apkaltinti už nesėkmingą „PlayStation 3“ startą — sprendžiant iš visko, Kenas suprato, kad atėjo metas susikrauti daiktus ir užleisti vietą jaunesniems ir dar neišsisėmusiems, pradėti mėgautis gyvenimu kokiame nors kurorte.

Žinoma, banalia išeigine kompensacija reikalas nesibaigs — Kutaragiui rezervuota šilta „garbingo SCEI valdytojo“ vietelė ir „patarėjo technologiniais klausimais“ postas (kitaip tariant, pensininko, kuris pasakos pasakėles „O štai mūsų laikais...“).

Ken Kutaragi atėjo į „Sony“ iš karto po universiteto ir taip niekur iki šiol nebuvo išėjęs, spėjo sukurti ir išleisti 1994–aisiais metais originalią „PlayStation“, praėjus 6 metams — PS2, paskui — PSP ir nelaiminga PS3.

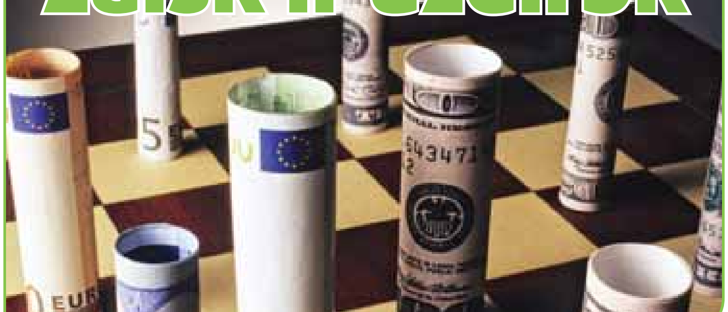
Kad ir kaip būtų su paskutine konsole, mažinti Kutaragi nuopelnus ir jo milžinišką įtaką industrijai negalima jokiais būdais. Mus palieka legenda, brangūs skaitytojai.

Žaisk ir uždirbk

„Sony Computer Entertainment“ nutarė iš pirmų lūpų sužinoti, ką galvoja žaidėjai apie jos produkciją. Šis klausimas korporacijai taip rūpi, kad ji net pasirengusi mokėti žaidėjams pinigų — tiesa, tiriama tik Japonijoje.

Kviečiami visi norintieji: nuo moksleivių iki 30–mečių. „Užmokestis“ yra 21 doleris už 3 žaidimo valandas, 42 doleriai ir nemokami pietūs už 6 valandas. Nusigauti iki korporacijos biurų Aojamoje respondentai turi patys.

Sėdėti prie konsolės ištisomis paromis ir gauti pusvelčiui žaliųjų krūvelę nepavyks: testuojama bus kartą per du mėnesius. Japonijoje esantys „PC Klubo“ skaitytojai, nepraleiskite progos!



The Eye of Judgement

Tikros kortos — virtualūs monstrai

PS3





Kolekcinių kortų žaidimų mėgėjų laukia iš tiesų didžiulis siurprizas. „Sony“ ketina sujungti tikrų kortų žaidimą su kompiuteriniu. Kompanija neseniai atskleidė, kokiu principu tai veiks ir kaip atrodys, tad pasidalinsime šiais keistais įspūdžiais su jumis.

Realių žaidėjų veiksmų perkėlimui į ekraną žaidimas naudos „PlayStation 3“ kamerą — „EyeToy“ sekėją, dabar pavadintą „PlayStation Eye“. Kortos taip pat bus ne įprastos, o specialios, kurias kamera galės atpažinti. Jos dėliojamos bus ant specialaus kilimėlio, kurį viską filmuojanti kamera taip pat galės atpažinti ir suprasti. Kiekviena korta turės specialų barkodą, pagal kurį ji ir bus atpažįstama kameros. Atpažinusi kortą, kamera ant jos vaizdo ekrane uždeda atitinkamą trimatį monstrą — tai atrodo labai įspūdingai, patys pasižiūrėkite į paveikslėlius. O kortų „kovų“ metu rodomos atitinkamos animacijos, kurias, jų atsižiūrėjus ir norint pagreitinti žaidimą, galima išjungti.

Žaidimas kortomis ganėtinai paprastas ir veikia pagal įprastas tokio tipo žaidimų („Magic the Gathering“, ‚Yu–Gi–Oh“...) taisykles. Startines kortų kalades sudarys po 30 kortų, o vėliau planuojama išleisti ir pačių papildymus, vadinamus „būsterius“.

Tikros–virtualios kortų kovos prasidės šį rudenį.



Resistance: Fall of Man

Vėliavnešys

www.resistancefallofman.com
- PLAFTORMA PS3
- PEGI REITINGAI 18
- ŽANRAS FPS
- KŪRĖJAS Insomniac Games
- LEIDĖJAS SCEE
- DATA 2007–03–23

- „Online“ reitingų vidurkis: 87%

ARTOJAS

Visuose mūšiuose tautos, pulko, būrio vėliava yra daugiau nei spalvota medžiagos skiautė, pamauta ant baslio. Tai simbolis, kurį matydami kariai randa jėgų stovėti ir kautis, net jei padėtis atrodo visiškai beviltiška. Tai simbolis, kuris pergalės atveju žymi naujai įgytas teritorijas. Taip buvo žmonių karuose, tam tikra prasme, tokia tvarka galioja ir konsolių karuose. Kol daugelis laužo ietis švaistydamiesi argumentais apie technines konsolių charakteristikas, yra pamirštama: kol gyvas vėliavnešys, oponuojanti pusė kausis negailėdama savęs. Tikiuosi, sutiksite, kad šiuo metu PS3 vėliavą neša „Insomniac“ kūrinys „Resistance Fall of Man“. Mano požiūriu, „Motorstorm“ dėl savo pernelyg specifinės pakraipos mūša būgną. Tai irgi svarbu, tačiau šiandien tvirtumui testuosime būtent vėliavnešį.

> Žaidimas sugeba pademonstruoti galybę įvairių PS3 techninių pranašumų, tačiau tuo pat metu netampa sausa „tech–demo“.

ARTILERINIS PASIRUOŠIMAS

„Insomniac“ — viena mano myliamiausių studijų. Jų kurti „Ratchet and Clank“ nuotykiai dovanojo daug šiltų ir malonių vakarų. Jie iš tiesų moka kurti žaidimus... vaikams. Prisipažinsiu: išgirdęs apie „Resistance Fall of Men“ (toliau — tiesiog RFM) kiek nustebau. Na, įsivaizduokite, kaip pasijustumėte sužinoję, kad naują laidą apie kriminalinius įvykius ir labai žiaurius nutikimus Lietuvos keliuose ves „Keistuolių Teatras“ arba Neringa iš „Tele–Bim–Bam“. Žinia, „Insomniac“ yra tikri kietuoliai kuriant žaidimų dizainą, tačiau šaudyklei reikia visai kitokių žinių, požiūrio ir mąstymo. Faktiškai žaidimą „sudirbti“ galima buvo vien tik remiantis išankstiniais duomenimis. Gerai, kad mes tuo neužsiiminėjom, nes „Insomniac“ įgavę PS3 vėliavnešio statusą pranoko save. Studija stoiškai atlaikė skeptikų patrankų sviedinių ir kritikos strėlių krušą. Įvairiems daiktams byrant iš dangaus „Insomniac“ stovėjo ir mįslingai šypsojosi.

Iš karto paminėsiu ir dar vieną priežastį, kodėl, mano galva, RFM yra vertas vėliavnešio titulo. Viso žaidimo metu manęs neapleido keistas įspūdis. Atrodytų, kad RFM iš esmės yra mažiau žaidimas, o daugiau PS3 galimybių pristatymas ir tai turbut vienintelis neigiamas žaidimo niuansas.

LĖTAS IR VARGINANTIS PĖSTININKŲ SPAUDIMAS

RFM — tai ne pirmas mano matytas žaidimas, kuris yra labiau „tech–demo“ nei žaidimas. Iš esmės tokius žaidimus dažniausiai kuria grafikos/fizikos varikliukų gamintojai. Tokiais atvejais kūrėjai prioritetą teikia savo varikliuko techninių galimybių demonstracijai, o ne žaidimo siužetui ar „gameplay“ faktoriui. Tokie dalykai kaip istorija ir siužetas iš viso lieka nuošaly. „Insomniac“ tokio kaltinimo mesti negalėčiau. Aštriaplunksniai RFM autoriai sukūrė tikrai įspūdingą istoriją, atitinkančią visus geros šaudyklės reikalavimus ir tuo pat metu ypač efektyviai sukuria visas įmanomas aplinkas varikliuko ir PS3 techninių galimybių demonstracijai. Jei bijote galimų „spoilerių“, kitą pastraipą tiesiog praleiskite, nes joje bandysiu „nespoilindamas“ pavyzdžiais pagrįsti kai kurias pasakytas



tezes. Bet ar pavyks susilaikyti kažko reikšmingo neišdavus, negarantuoju, tad jei bijote, nerizikuokite.

Žaidimo istorija prasideda Antrojo Pasaulinio karo išvakarėse. Rusijos gilumoje netikėtai ima plisti virusas, žaibiškai žudantis ištisus kaimus. Viso pasaulio dėmesys kiek įmanoma atkreiptas į problemą, tačiau, savaime aišku, rusai viską slepia, o tuo tarpu Vakarai yra visiškai įsitikinę, jog ši katastrofa — kažkokio eksperimento padarinys. Vos per kelis mėnesius neaiški mutantų, o gal ateivių rasė užkariauja visą Rusijos teritoriją ir izoliuojasi nuo išorinio pasaulio. Tačiau neilgam... Netrukus Chimera (taip vadinama nepažįstamoji rasė) pradeda puolimą ir žaibiškai greitai užkariauja visą Europą.

Na, ne visai visą, Europos dalis, pakišusi koją Hitleriui, sutrukdo ir Chimerai. Britanija lieka nepaliesta. JAV vėl į karą nesikiša, tačiau mainais į naujausias technologijas, kurias britai ir ilgainiui virsta lėliukėmis. Priklausomai nuo to, kiek buvo lėliuke, dėl tarpusavyje sumaišytų kūnų, ilgainiui išsirita tam tikras Chimeros karys. Tai gali būti visiškai paliegęs zombis arba milžiniškas galiūnas be problemų sau iš kelio šluojantis mūsų tankus.

Nenorėdama švaistyti laiko laukimui, Chimera sukūrė technologiją išankstiniam lėliukių perėjimui, tačiau šis veiksnys turi savo kainą. Naujai gimusių karių kūno temperatūra ženkliai viršija normalią žmogaus kūno temperatūrą. Kadangi iš esmės jų organų kilmė žmogiška, juos reikia vėsinti, tad milžiniškose laboratorijose naujai išperėti kariai aprūpinami aušinimo įranga, kuri paprasčiausiai, be didesnių ceremonijų, implantuojama į jų kūnus. Iš esmės Chimeros buvo laikomi bukais padarais, tačiau ilgainiui pastebėta, kad jie žaibiškai greitai mokosi taktinių gudrybių, kurias mūšio lauke naudoja priešas. Jūs tai patirsite savo kailiu.

Resistance ginkluotė yra unikaliausia ir turinti daugiausia efektyvių naujovių iš visų matytų šaudyklių.

rūkelį, tiek vėlų vakarą rūke visiškai nuskendusias prieplaukas. Iš karto prisiminiau „Silent Hill“, kuris man visada siejasi su rūku. Viename iš RFM lygių jūs klajosite po apleistą žuvies apdirbimo kompleksą. Jame yra visko: ir fabrikų, ir senai apleistas žuvies turgus. Veiksmas vyksta naktį, o dauguma pastatų mediniai, tad pojūčiai — lyg žaistum gerą „survival horror“ žaidimą. Vėl stebina grafikos detalumas ir apšvietimas, sukuriantis tikrai šiurpią atmosferą. Momentais tikrai atrodo, jog žaistum kokį „Resident Evil“, tik grafika čia visiškai 3D, o objektai interaktyvūs. Vėliau siautėsite ateivių bazėje, karo beveik nepaliestoje Londono geležinkelio stotyje... Kelsitės per Temzę, sprogdinsite tiltus ir šturmuosite pagrindinę Chimeros bazę. Tai darysite sningant!

Tai buvo, ko gero, gražiausia ir tikroviškiausia pūga iš visų mano matytų žaidimuose (aš jau nekalbu apie FPS). „Insomniac“ pademonstruoja ir požeminius lygius, ir kanalizacijas, ir užmiesčio pievas, po kurias galėsite palakstyti su džipu. Kurdami RFM, „Insomniac“ įrodė vieną esminį dalyką. PS3 žaidimai iš esmės neturi ribų ar neįgyvendinamų dalykų. Konsolė puikiai susidoroja su užduotimis, kad ir koks būtų apšvietimas ar kokio dydžio atviras erdves reikėtų vaizduoti.

IR UŽVIRĖ MŪŠIS, IR ŠUSIMAIŠĖ DANGUS SU ŽEME

Bene labiausiai mane sužavėjęs RFM reiškinys — ginkluotė. Nekeista. „Insomniac“ kūrė įrangą „Ratchetui ir Klankui“, tad niekas nė neabejojo, kad šaudančių daikčiukų sferoje ši studija yra tikrai kieta. Vėl. „Insomniac“ pranoko patys save. RFM grūste prigrūstas vienu metu žaismingų, tačiau kietai atrodančių linksmų, bet mirtį nešančių karo įnagių. Šioje vietoje jis aplenkia ne tik savo „Next–Gen“ konkurentus. Nepagražindamas pasakysiu, kad ginkluotės aspektu RFM užtikrintai krauna į kaulus visiems „shooter‘iams“, kokie tik buvo išleisti. Bent jau naujumo prasme (o kažkas sakė, kad yra riba, kai nieko naujo nebesugalvosi).

Žaidime jūsų dėmesiui bus pateikta milžiniškas kiekis (šaudyklės mastais — arsenalas) įvairiausios ginkluotės. Aptarsiu keletą įdomesnių. Bullseye — tai standartinis Chimeros automatas, šaudantis lazerio papliūpomis. Jo kulkų sklaida pernelyg didelė kovojant dideliu atstumu, tad kaip atsvara tam yra įdiegtos Tag kulkos. Jų tikslumas nepriekaištingas, įsegus tokią vieną į priešą galima žaibiškai greitai prifarširuoti į jį kulkų. Paprasčiausiai esant „tag‘intam“ priešui visos po



atkovoja iš Chimeros, jie tiekia saloms ginkluotę, maisto ir amunicijos. Anglai buvo pasirengę karui, tačiau įvyko tai, ko jie tikėjosi mažiausiai: Chimera prarausė tunelius po Lamanšu ir smogė britams iš vidaus. Jungtinė Karalystė krito akimirksniu, joje liko vos kelios grupelės išgyvenusių kovotojų, kovojančių partizaninį karą su Chimera. Čia į sceną žengsi ir tu. JAV jūrų pėstininkas, atvykęs su savo daliniu mainais. Slapta technologija — mainais į tankus ir amuniciją. JAV laikėsi gana uždaros politikos, tad nė vienas amerikietis nežinojo, kas jų laukia salose. Visai nekeista, kad konvojus patenka į žiaurų susišaudymą ir per porą misijų yra visiškai sunaikinamas. Taip, tamsta liksite vienui vienas, tačiau neilgam. Visai netrukus prisijungsite prie britų ir padėsite jiems surasti būdą bei suduoti itin skausmingą smūgį Chimerai.

ŽMONIŲ „PERDIRBIMAS“

Dauguma Chimeros karių gaminama iš žmonių. Chimera tam reikalui naudoja masinio naikinimo ginklus ir rinkikus, atgabenančius kritusius kūnus į laboratorijas, kur jie infekuojami

KELIAS Į PS3 GALIĄ

Kodėl aš visa tai pasakoju? Iš esmės truputi ir tam, kad supažindinčiau jus su siužetu, tačiau tai ne viskas. Minėjau, kad žaidimas primena „tech–demo“? Dabar pažvelkime, kokioms lokacijoms ir efektams atveriamas kelias. Žaidimą pradedame Antrojo Pasaulinio karo aplinkose. Stebime šiam žanrui būdingą rudą foną ir klasikinio stiliaus angliškus namelius. Kovojame tiek karo nepaliestuose, tiek visiškai nuniokotuose kvartaluose. Turime puikią progą pažvelgti į tai, kaip atrodys PS3 žaidimai apie Antrąjį Pasaulinį. Ir, turiu pastebėti, jie atrodys nuostabiai. Niekur lig šiol nematytas detalumas tiesiog rėžia akį. Gali perskaityti kiekvieną etiketę ant bare rasto butelio, aiškiai ir ryškiai matai kiekvieno kario pavardę ant uniformos, o ant lentos, šalia baro, kreida išbraižytą pietų meniu gali perskaityti būdamas už kelių dešimčių metrų nuo jo.

Tai, jog veiksmas vyksta Anglijoje, kūrėjams leido pažaisti ir su rūko efektais. Žaidime matysite tiek rytinį, tarp kojų besipinanti lengvą



Visiškai skirtingos ir priešingos lokacijos bei įspūdingas detalumas ir aplinkos efektai.

to išleistos kulkos skrenda į „tag'ą". Puikus pasirinkimas šaudant iš už priedangos. Jei „tag'as" neįsminga į kūną (yra juk klišų), visos iš kart paskui paleistos kulkos susiburia apie jį ir virsta sveikatai pavojinga mina.

Kitas eksponatas — Auger. Tai radiacijos iškrovų principu sukonstruotas sunkusis puolimo automatas, kurio kulkos eina kiaurai bet kokį kietą paviršių tol, kol susiduria ir sužaloja minkštą kūną. Idealus sprendimas kaunantis požemiuose ar griuvėsiuose, kur tikrai per daug priedangų.

Maža to, ginklo šoviniai, perėję kiaurai sieną, daro daugiau žalos, tad kuo daugiau kliūčių tarp jūsų ir taikinio, tuo geriau. Trūkumas tas, kad kiekvienai kliūčiai įveikti reikia šiek tiek laiko, tačiau tai nė motais, jei jūsų taikinys įspęstas į nedidelę patalpą: paleiskite visą seriją šūvių ir mėgaukitės aukų klyksmais. Šiuo ginklu taip pat galite pasistatyti sau užtvarą. Jos sudėtis kaip ir kulkos, tad kiaurai ją nepraeina jokia kita medžiaga, išskyrus kito Auger'io šovinius. Jei kažkas sumanytų perbėgti kiaurai tokį skydą, tektų atsisveikinti su visais kūno plaukais. Jis degina ir gana sėkmingai.

Snaiperinis šautuvas Fareye turi susikaupimo funkciją, lėtinančią laiką, tačiau tai neveikia daugelio vartotojų režime. Iš granatų verta paminėti dujines, savaime įsiliepsnojančias granatas, sukeliančias gražiausias ir didžiausias „in–game" liepsnų bangas iš visų mano matytų.

Be abejo, žaidime yra ir vinčesteris, ir raketsvaidis, ir minosvaidis, ir ugniasvaidis. Norint išvardinti ir aptarti viską, reikėtų paprasčiausiai rašyti naują straipsnį. Tačiau dar sykį pamąstykite apie aprašytuosius egzempliorius ir leiskite savo fantazijai pasimėgauti mintimis apie tai, kokių galimybių šis arsenalas suteikia žaidžiant tinkle.

MŪŠIO LAUKAS PO MŪŠIO

Galiu pasakyt tik tiek. Mūšiui pasibaigus, vėliavnešys išdidžiai stovi, o vėliava jo rankose nė krust. Nors atmosferiškai ir posilpnis, RFM puikiai pademonstruoja, ką gali PS3. Ir nebūtinai šaudyklės žanre. Turtingos ir įvairios aplinkos realiai mums parodo ir įrodo, kad PS3 susidoros su pačiais didžiausiais ir drastiškiausiais kūrėjų užmojais. Yra ir mažas vilties žiburėlis dėl RFM 2. Žaidime vis susidursite su trečiąja šalimi — Cloven.

Manoma, jog tai rusų fanatikai, besikaunantys su Chimera. Dokumentacijoje minima, kad jie ryja kritusių draugų kūnus. Užuomina į tai, kad Anglijos išvadavimu žaidimas nesibaigs? Galbūt… Galbūt netrukus „Insomniac" pasiūlys mums nuotykius Europoje ar Rusijos gilumoje? Aš neprieštaraučiau… Tik su viena sąlyga. Tegu tai būna tikras, pabaigtas ir vientisas žaidimas. „Tech–demo" jau sukurta, ji nuostabi.

ONLINE KOVOS

Skyrelis tiems, kas savo PS3 prijungė prie interneto. Priešingai nei aš tikėjausi, „Insomniac" darbą atliko tobulai. Daugelio žaidėjų žemėlapiai dailūs, patogūs ir sukurti meistriškai tiek azarto, tiek ir išvaizdos prasme. Kautynės įmanomos keliuose režimuose, žinoma, yra ir standartiniai Deathmach ar Capture the Flag. Visa, absoliučiai visa informacija apie tai, ką jūs veikėte „online", yra kaupiama jūsų profilyje. Vėliau sistema panaudos ją tam, kad parinktų jums oponentus, labiausiai atitinkančius jūsų žaidimo stilių ir gabumus. „Lag'ų", eilių ar nepagarbaus elgesio „online" nepastebėta. Iš tiesų. Jei jūsų PS3 prijungta prie interneto, RFM įgauna daug daugiau prasmės ir tikrai pretenduoja tapti žaidimu, kurį „Jau metai laiko „drožiu" kasdien".

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS	Dar vienas GTA klonas?	8,0
ĮDOMUMAS	Prie ryškiai nurodytų misijų nebuvimo pripasti sunkoka... Tačiau visa kita idealu.	8,8
GRAFIKA	Naujas požiuris į „cell shading" technologiją vertas susižavėjimo.	9,7
GARSAS	Tikroviški garsai ir tuo pat metu prastai parinktas garso takelis.	8,0
VALDYMAS	Įkandamas.	9,3

IŠVADA Įspūdingo masto miestas su įdomia architektūra, neįtikėtina judėjimo laisvė, įdomūs grafiniai sprendimai verčia šią uraganinę šaudyklę vienu iš įdomiausių savo žanro produktu.

GALUTINIS 8,5

www.motorstorm.com
- PLAFTORMA
- PEGI REITINGAI 16+
- ŽANRAS veiksmo
- KŪRĖJAS Cavia Inc.
- LEIDĖJAS Atari
- DATA 2007–03–06

- „Online" reitingų vidurkis: 59%

ALEX

Bullet Witch

Raganaitės Alisos nuotykiai



Kompiuterinių žaidimų kūrėjai labai mėgsta surengti gimtojoje planetoje globalią ir lokalią apokalipsę. Tai atominę bombą amerikiečiams numes, tai apnuodys visą žmoniją ypač toksiniais teršalais, o likusius sunaikins zombių miniomis. Kurdami naujo žaidimo scenarijų, japonų kompanijos „Cavia" darbuotojai nedaug samprotavo apie jo siužetą. Projekto pagrindui pasirinkta standartinė apokalipsės tema, susieta su ugnies demonų invazija. Autorių sumanymu, velniai pateko į realų pasaulį 2013–aisiais metais, iš karto puolė griauti Laisvo pasaulio miestus. Tačiau, nelabųjų nelaimei, kelią jiems užkirto nenugalima ragana Alisa, ginkluota magiškų burtų arsenalu ir mirtina lazdele–pistoletu. Pasitikite linksmus raganaitės nuotykius, pavadintus „Bullet Witch", išleistus korporacijos „Atari" ekskliuzyviai „Xbox 360" platformai.

Siužetinis „Bullet Witch" egzorcizmas vystosi klasikinėje urbanistinėje aplinkoje tarp pilkų betoninių „dėžių". Nepaisant niūraus projekto pavadinimo, gotikos jame beveik nėra. Dar daugiau, raganos bei demonų akistata vyksta vieninteliame nedideliame JAV miestelyje. Žaidėjui tik kartą leidžiama iškopti iš miesto, parodomas tamsus niūrus miškas, o po to jis vėl grąžinamas atgal, į laukinį stiklo ir betono rezervatą. Kodėl velnių invazija nukreipta prieš megapolį, nėra labai aišku, tačiau palikti šią žmonių gyvenvietę padarai nerodo jokio noro. Tad kovoti su Pragaru teks seniai įkyrėjusiose asfaltuotose gatvėse. Siekdami kaip įmanoma pratęsti žaidėjų klaidžiojimus, „Bullet Witch" autoriai sustatė jose nepramušamas barikadas ir kerinčius jėgos laukus (mūsų lauke ateitis, nepamiršote?!), kurių pereiti raganaitė tiesiog negali. Įveikti tokias kliūtis galima tik aplinkiniais keliais, sušaudant visas pasitaikančias pabaisas.

Suprantama, kad šauni panelė Alisa vykdo savo bausmės kampaniją ne tuščiomis rankomis. Ragana gali naikinti demonus ir burtais, ir kulkomis, išleistomis iš lazdelės–pistoleto („Gun Rod"). Verta paminėti, kad Kulkų Raganos įrankis gali virsti šratiniu arba snaiperiniu šautuvu, kulkosvaidžiu ir kitomis totalinio priešo nuslopinimo sistemomis. Žinoma, žaidimo eigoje ginklų galią galima padidinti atlikus technines modifikacijas.

Kadangi pagrindinė veikėja vis dėlto ragana, ji gali imtis daugybės užkeikimų, kurie, projekto kūrėjų manymu, turėtų padėti pasiekti užsibrėžtą tikslą. Tačiau „Bullet Witch" magija yra nesubalansuota. Pradiniai burtai labai silpni, be to, reikalauja daugelio valdymo pultelio mygtukų nuspaudimų. Dar daugiau, burdama veikėja negali judėti, o reiškia, kad negali ir vengti skaudžių priešų atakų. Ir dar: tam laiko momentui, kai magija tampa galinga ir įspūdinga, žaidėjas įgauna visus būtinus įgūdžius lygių praėjimui „per jėgą".

Grafinį žaidimo įkūnijimą galiu pavadinti simpatišku. Alisa primena kokybiškai nupaišytą komiksų heroję, tuo tarpu kraupūs pragariški monstrai sėkmingai baugina savo išvaizda. Ragana supančią aplinką autoriai sukūrė geriausiomis tikroviškos koncepcijos tradicijomis. Tuo pat metu didžioji programinių objektų dalis gali būti visiškai sugriauta. Tačiau nepaisant kai kurių grafinių pranašumų, liežuvis nesiverčia „Bullet Witch" pavadinti „next–gen" kartos žaidimu, kadangi jo varikliukas tikrai neatveria naujų technologinių horizontų ir neišnaudoja „360–os dėžės" galios visu pajėgumu.

Raganiškos apžvalgos pabaigoje negaliu nepaminėti labai originalios „check point'ų" sistemos. Alisai pasiekus eilinį išsisaugojimo tašką, programa išsaugoja esamus žaidėjo pasiekimus, ištrina vienintelį ankstesnį „save". Tad peržaisti ankstesnius lygius šiame žaidime tiesiog neįmanoma! Nebent viską iš naujo... :).

Išvada: „Bullet Witch" — stilinga, „moteriška" trečiojo asmens šaudyklė, kurios pagrindinį vaidmenį atlieka labai simpatiška herojė. Jeigu jums patinka žiaurios moterys, šio egzemplioriaus tikrai privalote „paskanauti". Priešingu atveju geriau sugrįžti pažaisti „Devil May Cry 3".

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS	Ir vėl šaudome, naikiname, griauname... Dar neatsibodo?	6,4
SIUŽETAS	Žinoma, nuvalkiotas... Vis sunkiau šiais laikais sugalvoti kažką naujo.	7,3
GRAFIKA	Simpatiški modeliai, tikroviškos aplinkos, bet „next– genu" čia net nekvepia.	8,0
GARSAS	Žaidimo garso takelis dera prie bendros atmosferos, suteikia niūrumo ir beviltiškumo pojūtį.	8,8
VALDYMAS	Patogus ir apgalvotas.	9,0
IŠVADA	Viso labo dar viena nelabai įspūdinga šaudyklė „Xbox 360" konsolėje. Jeigu ne žavi ir originali pagrindinė veikėja, vargu ar apskritai pastebėtume šį projektą.	
GALUTINIS		7,9



Medal of Honor: Vanguard

Medalis Wii

www.ea.com/medalofhonorvanguard/

- PLAFTORMA PS2 Wii
- PEGI REITINGAI 16
- ŽANRAS FPS
- KŪRĖJAS Electronic Arts
- LEIDĖJAS Electronic Arts
- DATA 2007–03–30

- „Online“ reitingų vidurkis: 63%

ARTOJAS

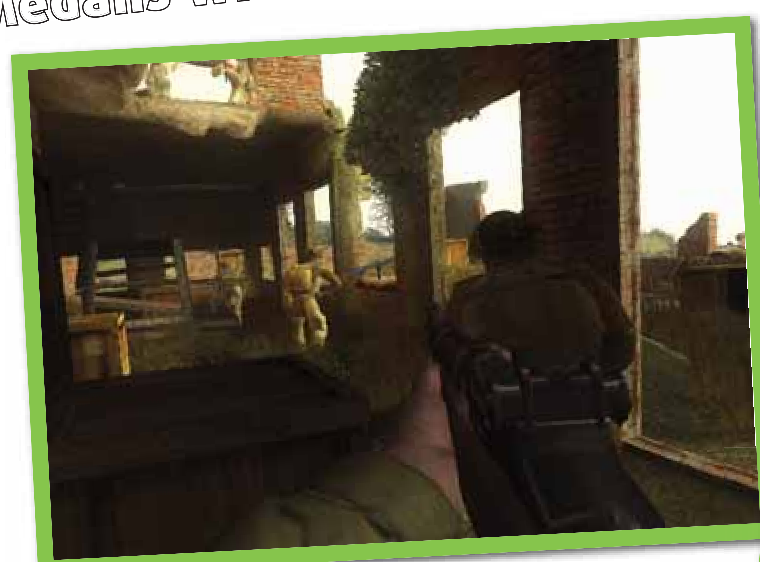
Niekada gyvenime nebūčiau pagalvojęs, kad Wii turės įtakos mano mylimai žaidimo serijai. „Medal of Honor: Vanguard“ — tai nauja MOH dalis, išleista jau pensijon besiruošiančiam PS2 ir naujajai, linksmajai, visų mylimai „Nintendo Wii“. Tikrai nemaniau, kad multiplatformiškumas gali virsti tokiu blogiu, kurį išvydau jau pirmosiomis žaidimo akimirkomis.

BET PIRMIAU APIE GERUS DALYKUS

Pasielgsiu netradiciškai ir pirmiau aptarsiu tuos kelis dalykėlius, kurie „Vanguard“ vis dar geri. Iš esmės — tai atmosferos detalės. Garsas, muzika ir specialieji efektai. Jie, galima sakyti, liko tokie pat, kokie buvo ir pirmojoje MOH dalyje, sukurtoje pirmajam „PlayStation“. Negaliu atsidžiaugti autentiškais ginkluotės garsais, rikošetu bei specifiniu skambesiu, kai švininė kulka cvakteli į špižinį šalmą.

Įspūdingai padirbėta ir su žaidimo grafika. Tiek aplinkos, tiek modeliai spaudžia iš senuko PS2 paskutines sultis. To galbūt nepamatysite stebėdami modelius ir specialiuosius efektus, kurie MOH serijoje konsolėms visada buvo nuostabūs, tačiau prie progos atkreipkite dėmesį į apšvietimą. Naktiniuose lygiuose skirtumų irgi nėra daug, tačiau kalbant apie saulės šviesą ir jos kuriamus šešėlius, reikia nusiimti kepurę. Padirbėta nuoširdžiai.

Žaidimo garso takelis remiasi pagrindine MOH tema, kurią dar 1999–aisiais sukūrė genialusis Michael Giacchino. Puikus išliko ir personažų įgarsinimas. Kiekvienas karys kalba savo gimtąją kalba, vokiškas tekstas subtitruojamas. Reikia tik pastebėti, kad pačių frazių kiekis irgi nepakito nuo 1999–ųjų ir šiandien jų atrodo mažokai. Tiesa, įkyrėti man jos nespėjo. „MOH: Vanguard“ — tai pirmas MOH serijos žaidimas mano



gyvenime, kurio aš taip ir nesužaidžiau iki galo. Ir vargu ar bandysiu tai padaryti artimiausiu metu. Užsienio apžvalgininkai (tiek tie, kurie giria, tiek tie, kurie peikia žaidimą) visi beveik vienbalsiai rekomenduoja

> Kai kurios MOH atmosferos detalės išlaikytos autentiškai ir puikiai.





„Vanguard“ serijos fanams. O man atrodo elgtis reikėtų atvirkščiai. „MOH: Vanguard“, ko gero, gali patikti tik tiems, kurie gyvenime nėra bandę kito MOH žaidimo.

POPULIARUMO KAINA

Esminis klausimas. Kas kaltas dėl to, kad „MOH: Vanguard“ yra toks, koks yra? Galimi atsakymo variantai yra du:

1. EA kažkur kažko „nepadarė“.
2. Wii populiarumas. Pabandykime paanalizuoti…

Žaidimą žudo jo bukumas. „Vanguard“ lygių dizainas bukas. Tačiau jis toks buvo visada ir už akių tai nekliuvo. Kodėl kliūna dabar? Dėl DI ir žaidimo mechanikos. Tik pasirodęs „Call of Duty“ metė rimtą iššūki MOH dėl vadinamojo „Squad Combat“. Nežinantiems pasakysiu, kad pirmosios MOH dalys buvo grynas solo žaidimas. Kartais mes sutikdavome ginklo brolį, tačiau didžiąją laiko dalį leidome priešo užnugaryje ir buvome vienui vieni. Žaidimo esmė buvo ne epiniai mūšiai, o diversijos. Mes skandinome laivus, naikinome pakrantės sargybos taškus, grobėme dokumentus, technologijas ir visais kitais būdais kenkėme naciams. Pasirodžius „Call of Duty“, spauda pratrūko pagyromis dėl paprasto ir, mano galva, nelabai reikšmingo dalyko. Visi žavėjosi tuo, kad žaidėjas tapo būrio dalimi ir mūšio lauke mes visada apsupti ginklo brolių.

Iššūkis sulaukė atgarsio. Ir labai greitai. Faktiškai visos po to sekusios MOH dalys vis daugiau dėmesio skyrė sąjungininkams. Tačiau nei viename, nei kitame žaidime ginklo broliai neturėjo kažkokio svarbaus vaidmens. Tai buvo paprasčiausia judanti butaforija, kuri kažkam padeda labiau įsijausti į žaidimą. Laikui bėgant sąjungininkai tapo patyčios objektu dėl itin kreivo DI ir niekam tikusių skriptų. Taip nutiko COD, taip nutiko ir MOH. Žaisdami „Vanguard“ po bukus ir tiesmukus lygius mes keliausime lydimi būrio draugų. Jie daug rėkauja, dar daugiau šaudo, tačiau niekada nepataiko. Taip pat jie tiesiog dievina patys lįsti į mūsų taikiklį ir „pasigauti“ pusę apkabos kulkų, paleistų į artimiausią fricą. Labai dėl to nesisielokite. Šovinių žaidime apstu, o mūsų bendražygiai nemirtingi… Na, bent jau tol, kol juos sušaudyti bandome mes patys.

Seniau net patys paprasčiausi MOH lygiai buvo įdomūs ir iššaukiantys. Pats lygių dizainas ir priešų išdėstymas jame buvo tikrai gerai suplanuotas ir apmąstytas. Mūsų tykodavo snaiperiai, o eiliniai pėstininkai meistriškai organizuodavo pasalas. Taip buvo seniau. Dabar to nebėra. Ir tai jau Wii įtaka. Jei kas pasakotų man tai, ką dabar rašysiu, aš nepatikėčiau. Ar nors vienas jūsų žaidęs ankstesnes konsolines MOH dalis galėjote įsivaizduoti, kad šiame epiniame žaidime priešai judės kaip iš skardos išpjaustytos antytės tire? Ne? Aš irgi ne. Tačiau būtent taip dabar jie ir juda. Mums pasiekus priešo pozicijas, jose paprastai mūsų lauks vienas kitas vokietukas. Prasidėjus kovai, į mūšio vietą atskubės pastiprinimas ir... O, Dieve! Jie visada atsiras taške A ir tuo pačiu maršrutu visada bėgs į tašką B. Aš tikrai neperdedu. Pateisinti to negaliu niekaip, kategoriškai atsisakau tikėti ir tuo, kad žaidimo kūrėjai taip atbuko ar aptingo. Vienintelis logiškas paaiškinimas, kurį aš randu, tai Wii ir jo specifika. Tai pramoginis įrenginys su specifiniais valdikliais, sukurtas iš esmės mini žaidimų žaidimui. „MOH: Vanguard“ kurtas tiek PS2, tiek Wii, tad natūralu, kad kiekvienas mūšis virsta mini žaidimu „tuščiagalviai vokietukai“. Aš, serijos fanas, tokį kūrėjų poelgį priėmiau labai asmeniškai ir pasijutau pažemintas. Belieka tikėtis, kad „MOH: Airborne“, kurio lyg ir nebus Wii, reabilituos serijos vardą.

Tiesa, vien tik Wii populiarumo kaltinti negalėčiau (ir apskritai jo kaltinti negaliu, juk žaidimą kūrė EA ir už viską atsakingi tik jie). Kaip jau minėjau, mūsų ginklo broliai yra patys didžiausi idiotai. Sykį, pamenu, vidury mūšio palikau savo valdomą kariūną už priedangos ir nuėjau virtis arbatos. Spėkite, ką pamačiau grįžęs. Būrys amerikiečių šaudė į būrį vokiečių ir atvirkščiai. Nei vieni, nei kiti nepatyrė jokių nuostolių, nes, kiek pastebėjau, jie paprasčiausiai vieni į kitus nepataiko. Tiesa, man išlindus iš priedangos paaiškėjo, kad į mane vokiečiai vis tik pataiko — ir gana dažnai. Galvoje vėl ėmė suktis mintys apie galimą konspiraciją ir itin plataus masto išdavystę.

Nežiūrint į tai, kad lygiai sukurti labai tiesmuki, kartais įmanoma apeiti priešo pozicijas iš užnugario. Ten jūsų taip pat lauks siurprizas. Vokiečiai absoliučiai įtikėję savo linijos saugumu net nedaro prielaidos, kad jiems už nugaros gali būti priešų. Žodžiu, jei pavyks apeiti priešo liniją ir atakuoti iš nugaros, būkite ramūs: jus ignoruos. Bent jau iki tol, kol nenutarsite kreiptis į juos asmeniškai, mandagiai stuksendami ginklo buože į jų tuščias galvas. Bendras DI bukumas logiškai mąstant turėtų neturėti nieko bendro su tuo, kad žaidimas orientuotas į Wii žaidėjus… Nors ką gali žinoti. Bet tai brokas. Dėl to reikėtų nusukinėti ausis tiems, kas atsakingi.

JEI KAM ĮDOMU

Žaidime mes valdysime kapralą Franką Kyganą, 82–osios desanto divizijos šaulį. Iš lėktuvo mus išmes Sicilijoje. Ir kai ją išvaduosime, keliausime pakartoti savo triumfo į Prancūziją, Olandiją ir Vokietiją. Žaidime rasite 4 kampanijas, sudarytas iš viso labo dešimties misijų. Sena gera MOH liga. Visada lygių būdavo mažiau, nei reikia. Šį kartą jų taip pat mažai, tačiau daugiau, nei reikia. ☒





PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Nieko, absoliučiai nieko ko nebūčiau matęs. **5.0**

ĮDOMUMAS O koks jis gali būti, kai žaidimas adaptuotas Wii? Tiras. Tik tire šautuvas tikras ir šiaip įdomiau... **5.0**

GRAFIKA Eilini syki. Kažkas PS2 laidoja, o ji ima ir nustebina nauja kokybe. **9.0**

GARSAS Būdingas visom MOH serijom. Pasakiškas. Kokybiškas. **9.5**

VALDYMAS Bazinė valdymo schema absoliučiai niekam tikus, jei žaisite PS2. **7.0**

IŠVADA Kaip matote kokybiniai žaidimo parametrai tikrai puikūs. O štai su inovacijomis skurdoka. Dar skurdesnis įdomumo faktorius. Žaisti su PS2 neįdomu.

GALUTINIS 6,5

Game FAQ

PASTABA: rašydami klausimus į skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?



The Punisher
The Igor Baltivsky
Gal galite aprašyti visą lygį?
Tomas, Vilnius.

Ant denio nužudyk visus priešininkus, kurie atsidurs tavo akiratyje, net ir tuos, kurie bus labai aukštai. Vėliau apklausk svarbų asmenį, gali pasinaudoti kabliu. Toliau keliauk pro vidurines duris ir nusileidęs žemyn laiptais atidaryk apačioje esančias duris. Nužudęs mažą grupę priešininkų keliauk toliau pro duris, esančias tolimajame dešiniajame kampe. Nužudęs visus priešininkus apklausk svarbų asmenį, pasinaudok pjūklu arba grąžtu. Kairėje bus dėžė, kurioje rasi amunicijos. Praėjęs pro kitas duris nusileisk žemyn dvejomis kopėčiomis. Vėliau įėjęs į gretimą kambarį nužudyk jame esančius priešininkus. Apklausk svarbų asmenį, gali pasinaudoti turbina, padėk sprogmenis ant pažymėtos vietos, greta turbinos. Nusileidęs žemyn laiptais keliauk tolyn koridoriumi ir įeik į kambarį, toliau keliauk į kairę pusę ir įeik į vidų pro duris. Nužudęs priešininką, padėk antruosius sprogmenis ir palikęs kambarį nužudyk apačioje esančius priešininkus. Nusileidęs žemyn laiptais praeik pro keletą durų, kad pasiektum pirmąjį žaidimo išsaugojimo tašką.

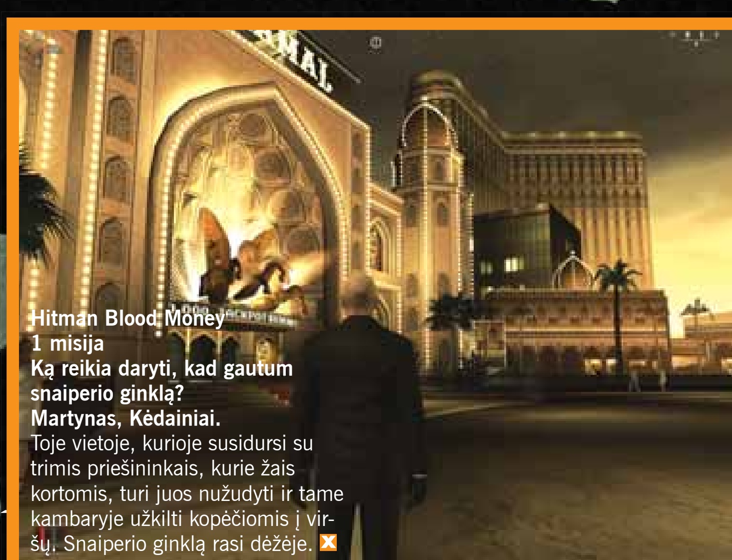
Nuo šios vietos gali startuoti į bet kurią pusę, bet būtinai pasinaudok šarvais, kurie saugo nuo kulkų. Nužudęs visus priešininkus įeik į kitą kambarį ir kilk į viršų dešiniaisiais laiptais, vėliau praeik pro dvejas duris pakeliui nužudydamas visus, ką sutiksi. Nužudęs visus priešininkus užlipk į viršų laiptais ir išsaugok žaidimą antrame žaidimo išsaugojimo taške.

Pirmiausia šioje vietoje pasinaudok snaiperio ginklu ir nužudyk visus akiratyje esančius priešininkus. Prieš nusileisdamas žemyn laiptais pamėgink įvairius kitus kelius, kad surastum ir nužudytum dar kelis priešininkus. Apklausęs svarbų asmenį, pasikalbėk su moterimi prie dėžių, grįžk atgal į viršų ir numesk žemyn krovinį. Grįžęs atgal prie durų, pro kurias patekai į šią teritoriją, nueik į kitą kambarį ir nužudęs priešininkus apieškok mažesnius kambarius: turėtum rasti amunicijos. Apklausęs svarbų asmenį paleisk jį, nes jis tave nuves prie ginklo, kurį galėsi išmėginti nužudydamas jį. Keliauk toliau ir nužudyk sutiktus priešininkus, vėliau įeik pro kitas duris ir užlipk laiptais į viršų. Nužudyk ugnį svaidantį priešininką ir begalę priešininkų keliaudamas kita teritorija. Pagaliau prieisi įkaitų situaciją, kurioje turėsi nužudyti priešininką taikliu šūviu į galvą. Lygio pabaiga.



GUN
Ką reikia daryti, kad gautum Nock Gun?
Rimvydas, Kaunas.

Norėdamas gauti Nock ginklą, turi atlikti Magruderio kasyklos misiją, kurioje kerštausi už Quiviroje įvykusią nesėkmę.



Hitman Blood Money
1 misija
Ką reikia daryti, kad gautum snaiperio ginklą?
Martynas, Kėdainiai.

Toje vietoje, kurioje susidursi su trimis priešininkais, kurie žais kortomis, turi juos nužudyti ir tame kambaryje užkilti kopėčiomis į viršų. Snaiperio ginklą rasi dėžėje.

Klausimai redakcijai

ATSAKOME Į JUMS RŪPIMUS KLAUSIMUS



Kiek yra skirtingų „STALKER Shadow of Chernobyl“ žaidimo pabaigų ir nuo ko jos priklauso?
Martynas, Kazlų Rūdos sav.
Pabaigos yra septynios. Priklauso nuo to, ar atrasite slaptą laboratoriją žaidimo gale. Taip pat priklauso, kokią turėsite reputaciją: ją atitinkamai gaunate vykdydami papildomus kvestus.

Ar Lietuvoje kur nors galima įsigyti PS2 kietąjį diską? Ar reikia užsisakinėti internetu? Kokios internetinės svetainės yra patikimiausios?
Gražvydas, Kauno r.
PS2 diskas oficialiai buvo išleistas tik JAV, Europoje „Sony“ atsisakė jį leisti, tad jo negausite. Pirkti internetu galima bandyti per www.ebay.com — tai tikrai tokių pirkimų lyderis.

Ar galima „Žaidimai“ ir „PC Klubo“ anketas siųsti viename laiške? Kokį adresą tada rašyti? Kur galima nusipirkti pigų ir stiprų kompiuterį (iki 2 000 Lt)?
Kazimiras, Vilnius.
Žurnalų anketas kartu siųsti galima, adresas tas pats, pavadinimą rašykite kokį norite, atsirinksime. Už nurodytą kainą kompiuteris išeina pakankamai padorus (čia priklauso su monitorium ar be nurodėte), tokį parinks bet kuriame kompiuterių prekybos centre.

Kas įdomaus žurnale „Stuff“ ir kiek jis kainuoja? Ar prie jo yra DVD diskas? Jei taip, tai kas jame yra?
Martynas, Kazlų Rūdos sav.
„Stuff“ žurnale rašoma apie įvairius elektroninius prietaisus, skirtus pramogoms ar bendravimui: foto, video, muzikai, mobilajam ryšiui, žaidimams, internetui... Prie žurnalo yra DVD diskas su filmu.



Kokie GTA stiliaus žaidimai išleisti PSP konsolei?
T-Air3, Kretinga
Pirmiausia, yra du pačios GTA serijos žaidimai: Liberty City Stories ir Vice City Stories. Iš kitų galima paminėti The Godfather: Mob Wars, taip pat kaubojišką Gun Showdown.



SKELBIMAI

Perku „Final Fantasy VII ir VIII“.
Tel.: (637) 27535, Rytis, Ukmergės r.

Superku visus PSone žaidimus. Rašykit visi „Tomb Raider“ ir „Final Fantasy“ fanai.
Tel.: (621) 11212, Gražvydas, Kauno r.

Mainau žaidimus su kitais. Rašykite SMS („LABAS“).
Tel.: (681) 37559, Martynas, Kėdainiai.

Parduodu žaidimus, filmus, muziką ir kt.
Tel.: (685) 82764, Edvardas, Vilnius.

Parduodu „PC Klubą“, ten yra 12 žaidimų, video ir nuotraukos. Tik už 40 Lt.
Tel.: (628) 64092, Dinaras, Pakruojis.

Norėčiau susirašinėti apie žaidimus.
Tel.: (684) 21515 („Pildyk“), (635) 14768 („LABAS“), Kazik, Vilnius.

Techniniai klausimai

Kiek kainuoja lanksčios dvipusės klaviatūros?
Tomas, Vilnius.
Lanksčiųjų dvipusių „Eleksen“ klaviatūrų kaina dar nepaskelbta, jų kol kas nepardavinėja.



Kokie procesai yra „SVCHOST System Idel Process“? Kodėl kartais pastarasis eikvoja apie 99 proc. procesoriaus, nors jokia programa nedirba? Ką reiškia šiaurinis ir pietinis tilteliai? Kodėl operacinės sistemos skirstomos į 32, 64 ir t. t. bitų? Ką rodo šis skaičius?
Martynas, Vilnius.
„Svchost“ yra bendras pargindinio kompiuterio paslaugų proceso pavadinimas, tad jis gali būti startuotas keletą kartų, priklausomai nuo veikiančiu procesų, todėl ir gali eikvoti daug atminties net kai neveikia programos (nors tai netipiška).
Šiaurinis ir pietinis tiltai yra pagrindiniai loginiai motininės plokštės elementai, kartu sujungti į šerdinį plokštės lustą. Šiaurinis tiltas yra motininės plokštės viršuje, prie jo prijungtas CPU, atmintis, videoplokštės jungtis ir pietinis tiltas. Pietinis tiltas yra motininės plokštės apačioje ir kontroliuoja tokius prietaisus: tinklo plokštės, USB prietaisai, garsas...
Operacinės sistemos bitų skaičius rodo jų pritaikymą to tipo technologijai — konkrečiai CPU procesoriui. Bitai parodo, su kokios apimties duomenimis procesorius gali dirbti. Pavyzdžiui, 32 bitų architektūros procesorius ir operacinė sistema jau sunkiai dirba su vienetiniais 4 GB failais — tai yra jų riba. Geriausiai tai iliustruoti su RAM — 32 bitų CPU ir operacinė sistema nebeišnaudoja daugiau nei 4 GB RAM atminties. Pakelkite dvejetą 32–uoju laipsniu ir gausite ribą. Pakelkite 64–uoju laipsniu ir gausite naują ribą, matysite skirtumą nuo 32 bitų.

Kokia panaudotos NVidia GeForce FX5200 128MB 64b vaizdo plokštės kaina?
Rytis, Ukmergės r.
Kaina bus, be abejo, nedidelė, tačiau plokštė nėra gera — jos pralaidumas tik 64 bitai, be to, kai kuriems žaidimams ji netinka kaip ir MX. Jei norite pirkti kuo pigesnę plokštę, rinkitės GF 6200 — jos kaina tik šiek tiek daugiau nei šio modelio, o galimybės didesnės. Jei norite parduoti, tada kitas reikalas, čia jau reikia tartis, bet kai nauja 6200 kainuoja apie 150 Lt, už prastesnę ir dar naudotą ne kažin ką tegausite.

Kur galėčiau sužinoti, kokia motininė plokštė įdėta į mano kompiuterį? Kokią vaizdo plokštę pasiūlytumėte už 400 Lt? Kokį procesorių patartumėte

iki 500 Lt, bet kad būtų galingesnis už AMD Athlon 2500+ 1,83GHz?
Rytis, Ukmergės r.
Motininė plokštė turi būti nurodyta techniniame pase. Jei tokio nėra, tada reikia pasinaudoti programomis, kurios pateikia tikslią informaciją apie kompiuterio komponentus, pavyzdžiui, „Everest“, kurios nemokamą versiją galima parsisiųsti iš svetainių www.majorgeeks.com ar www.softpedia.com.
Dėl procesoriaus ir vaizdo plokštės: pirmiausia reikia atnaujinti motininę plokštę, nes į tą pačią dabartinio procesoriaus jungtį galingesnio įdėti nepavyks — per sena jungtis. Tad atnaujinant kompiuterį reikią tai turėti gavoje ir skirti papildomų lėšų arba iš tos pačios bendros sumos rinktis motininę ir tada pigesnį procesorių bei vaizdo plokštę. Nurodytomis kainomis rekomendacijos būtų tokios:
Vaizdo plokštė — 8600 GT (ji šiek tiek brangesnė, bet tikrai verta pridėti);
Procesorius — Intel Core 2 Duo E6300 (vėl kiek brangesnis už nurodytą, bet tikrai verta).

Iš visos šios sumos galima sutaupyti ir motininei plokštei renkantis silpnesnę, bet aštuntos kartos GF plokštę, taip pat silpnesnį, bet vis dar dviejų branduolių Core 2 Duo procesorių.

Ar gali būti kaltas internetas dėl žaidimo „Iago“ turint AMD Athlon 5400, 2 GB RAM, 8800 GTX GeForce video?
Tomas
Jei su video draiveriais viskas tvarkoje, jie atnaujinti, tuomet gali būti problema interneto ryšyje, galbūt jo nustatymuose. Reikia tikslintis su interneto tiekėjais ir ieškoti galimos priežąsties, nes pats kompiuteris tikrai neturėtų stabdyti.



Gal galite paaiškinti kaip Windows XP paleisti per „safe mode“?
Startuojant kompiuteriui dar nepradėjus krauti Windows sistemai reikia spausti F8, tuomet išmeta meniu, kuriame galite pasirinkti startuoti per „safe mode“.

KODAI



THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES

Žaisdamas žaidimą paspausk ~, kad atsiradusiame lange įvestum norimą kodą. Įvedęs kodą paspausk [Enter], kad jį aktyvuotum. Šioje žaidimo dalyje veikia visi originalūs „The Elder Scrolls IV: Oblivion“ kodai.
Pažymėto daikto sukūrimas — player.additem [daikto kodas] [kiekis]

Daiktų kodai
Pasinaudok žemiau pateikiamais daiktų kodais naudodamas pažymėto daikto sukūrimą:

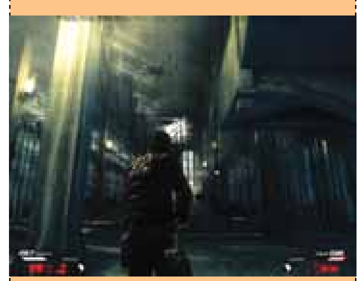
Daiktas — kodas:
Gintaro pirštinės — 00016560
Gintaro batai — 00016561
Gintaro nugaros ir krūtinės šarvai — 00016562
Gintaras — 00016568
Gintaro šarvas — 0001657D
Gintaro šalmas — 0001657E
Gintaro antblauzdžių šarvai — 0001657F
Gintaro strėlės — 00016CF1
Gintaro ietis — 00016CF2
Gintaro plaktukas — 00016CF3
Gintaro kardas — 00016CF4
Gintaro vėzdas — 0001F3E8
Pamišimo geležies rūda — 00012D33
Pamišimo kardas — 0001F3CD
Pamišimo šarvai — 0001F3CE
Pamišimo šalmas — 0001F3CF
Pamišimo antblauzdžių šarvai — 0001F3D1
Pamišimo pirštinės — 0001F3D2
Pamišimo nugaros ir krūtinės šarvai — 0001F3D3
Pamišimo škotų kalniečių kardas — 0001F3D3
Pamišimo lankas — 0001F3D4
Pamišimo strėlės — 0001F3D5
Pamišimo batai — 0001F3D6
Pamišimo kirvis — 0001F3EE
Aklo Stebėtojo Akis — 0004340E
Iškraipytas Pelkės Čiuptuvėlis — 00043410
Pelaginis dubuo — 0006D0F3
Keistos formos gintaras — 00078977
Dviejų galvų moneta — 00081E5E
Sielos pomidoras — 00081E60
Dino pelenai — 00081E61
Šuns danties raktas — 00081E63
Draugystės kryželis — 00081E65
Nusirengimo žiedas — 00081E68
Maišymo dubuo — 00081E6E
Begarsio rėkimo ryklė — 00081E9A
Euforijos vainikas — 0007B6B1
Nervus raminantieji — 0007E09D
Šešėlio sprogimas (Kirvis) — 0009535E
Šešėlio sprogimas (Kardas) — 00095360

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Žaisdami spauskite Esc, tada pasirinkite „Unlock Content“.



Veskite kodus ir atrakinsite daiktų rinkinius:
Armament of Gaul — 373624
Armament of Germania — 437626
Garb of the Great Merchant — 925678
Shinobi Shozoku — 274267



INFERNAL

Žaisdami žaidimą veskite kodus:
Pilna amunicija — ifuammo
Didesnė ginklo žala — ifmdamage
Pistoletas — ifgdgun
Plazmos ginklas — ifgplasma
Pragariška aura — ifdaura

ALIEN SHOOTER: VENGEANCE

Žaisdami žaidimą veskite kodus:
Praleisti lygį — cheate
50 000 pinigų — cheatm
Greičiau bėgti — cheats

PARIAH

Pagrindiniame meniu „Settings“ opcijoje pasirinkite „Cheat Codes“, tada veskite kodus.
Visa amunicija — ALLAMO
Dievo režimas — F3ARM3
Slaptas turinys — ShhItsaSecret
Visi vieno žaidėjo lygiai — IMALAZYBEEOTCH
Vietos statistika — MYLOCATION

Žaidimo metu spauskite ~ ir veskite kodus.
Dievo režimas — god
Kiaurai sienas — ghost
Skrydžio režimas — fly
999 amunicijos visiems ginklams — allammo
Nustatyti matymo lauką; standartas yra 70 — fov <skaičius>
Pirmojo asmens vaizdas — behindview 0
Trečiojo asmens vaizdas — behindview 1
Botai „multiplayer“ žaidime — addbots <skaičius>
Duoti energijos šerdžių — summon VehicleGame.WeaponEnergyCore
Išjungti skrydžio ir vaiduoklio režimus — walk
Visi ginklai — allweapons
Nematomumas — invisible <0 ar 1>

F.E.A.R.

Žaisdami spauskite T (pokalbio klavišą). Žaidimas užšals, tačiau „neužlūš“. Tada veskite kodus:
Dievo režimas — god
Nematomumas — notarget
Pilna amunicija — ammo
Visi ginklai — armor
Pilna sveikata — health
Pozicijos režimas — pos
Visi ginklai ir amunicija — tears
Vaiduoklio režimas — poltergeist
Padidinti sveikatą ir refleksus — gear
Praleisti lygį — maphole
Ginklai, pilna amunicija, šarvai, sveikata — kfa
Duoti ginklą — gimmegun <pavadinimas>
Duoti amunicijos — gimmeammo <pavadinimas>


PRITRENKIANTYS
X-MEN
Profesorius Ksavjeras sugrįžta!
IEŠKOK
DVIGUBAI STORESNIO!!!
TIK UŽ 3,99 LT
MARVEL © 2007 Marvel Characters, Inc.

IŠ GYVENIMO

DAUGUMA KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ TURI VIENĄ BENDRĄ SAVYBĘ — SMURTĄ. NEPRADĖSIME ČIA PAMOKSLAUTI, KAIP TAI GERAI AR BLOGAI, KIEK TAI GALĖJO TURĖTI ĮTAKOS TERORISTAMS AR SMURTAUJANTIEMS VIDURINIŲ MOKYKLŲ MOKINIAMS. BET ATSITRAUKĘ NUO MONITORIŲ APŽVELGSIME TĄ BEPROTIŠKĄ, BEPROTIŠKĄ, BEPROTIŠKĄ PASAULĮ, KURIAME NUTINKA DAUG VISAI SU ŽIAURUMU NESUSIJUSIŲ NUTIKIMŲ.

Žurnalistika atstumu

„Ieškome žurnalisto iš Indijos, kuris rašytų reportažus apie politiką,“ — maždaug taip skamba naujai pasirodęs pranešimas. Nebūtų nieko keisto, jei ne tai, kad naujiesiems žurnalistams teks rašyti apie Kalifornijos politinius įvykius. Darbas kitame pasaulio gale esančiam žurnalistui apie kasdienes aktualijas. Tokia štai amerikiečių invazija į Rytus?! Kol vieni juokiasi iš pranešimo palaikę jį korektūros klaida, o kiti įnirtingai šveičia savo akinių lęšius, Džeimsas Makfersonas yra pasiryžęs viską paaiškinti.

„Manau, tai geras būdas pakelti vietinės žiniasklaidos lygį be jokių finansinių nuostolių, o tai yra pagrindinė vietinių leidinių problema,“ — teigė leidėjas. Pagrindiniai jo argumentai buvo, jog miesto tarybos susirinkimus galima stebėti internetu, susisiekimas šiais laikais yra labai paprastas naudojantis elektroniniu paštu ar telefonu, o finansinė nauda tiesiog dėl kur kas pigesnės darbo jėgos Indijoje.

Yra ir šio plano skeptikų. „Joks sveiko proto žmogus nepasitikėtų tų autorių, kurie ne tik nėra gerai susipažinę su valdymo sistema mieste, bet ir toli gražu nėra įvykių liudininkai, negali žinoti visų niuansų, reportažais“ — piktinosi žurnalistikos profesorius iš Pietų Kalifornijos universiteto. — „Tai tikrai liūdnas vaizdelis, kuo virto amerikiečių spauda.“

Yra manančiųjų, jog net finansiškai čia įmanoma apsigauti: papildoma korektūra gali pareikalauti tik daugiau investicijų.

Į skelbimą jau atsiliepė ir darbą gavo pora indų. Per metus jie abu kartu uždirbs 20 800 JAV dolerių, o tai Indijoje yra padorus honoraras, nors Jungtinėse Valstijose labai nedidelis atlygis, ypač turint omeny, kad naujieji darbuotojai žada rašyti net po 15 straipsnių per savaitę.

Patys valdininkai, apie kuriuos ir pils straipsnius jaunieji indų žurnalistai, nesunerimo dėl tokios verslininko iniciatyvos. Valdžios atstovė spaudai sakė, kad „vietinė valdžia nenurodinėja privatiems verslininkams, ką samdyti ir kur darbuotojai turi gyventi“. ☒

Teleskopas nukels į praeitį

NASA pranešė apie savo naują kūdikį — milžinišką kosmoso teleskopą, pavadintą James Webb vardu, kuris jau 2013–aisiais metais bus iškeltas į erdvę ir pakeis senąjį. Tai bus didelis mokslo žingsnis į priekį, leisiantis nukeliauti toli laiku atgal ir pažvelgti į pirmųjų galaktikų susikūrimą.

Jungtinių Valstijų Nacionalinės Aeronautikos ir Kosmoso agentūra Vašingtone pristatė tikro dydžio teleskopo modelį. Teleskopo, kuris galės pažvelgti į pirmąsias žvaigždes po Didžiojo Sprogimo ir į Saulės sistemų vystymąsi. Taip galima bus atrasti panašiomis sąlygomis į mūsiškę besikuriančias sistemas ir imti jose ieškoti gyvybės ženklų.

Šis teleskopas yra kolektyviai kurtas Europos, Jungtinių Valstijų ir Kanados agentūrų, kitaip nei dabartinis teleskopas Hablas. Jo šešiakampis veidrodis sieks 6,5 metro, o 5 sluoksnių skydelis nuo saulės bus teniso aikštės dydžio.

Turėkite omeny, kad tai ne ant žemės pastatytas teleskopas. Hablas sukosi apie orbitą 575 km aukštyje. Na, o naujasis teleskopas, pakilęs Ariane V raketa, išsiskleis ir pradės veikti tik nutolęs pusantro milijono kilometrų nuo mūsų planetos.

Kaip Hablas, paleistas prieš 17 metų, tuo laiku sukėlė revoliuciją astronomijos moksle, taip jo jaunesnysis brolis 2013–aisiais pakartos revoliuciją dar kartą. Hablas galėjo sugauti šviesą, t.y., pamatyti praeitį, kai buvo praėję milijonas metų po didžiojo sprogimo. Turint omeny, kad naujasis teleskopas bus jautresnis šviesai 6 kartus, visų religijų atstovai gali po truputį pradėti jaudintis, nes mokslas jau pradeda keliones laiku ir žada atskleisti ne tik mūsų, bet ir visatos susikūrimo paslaptis... ☒



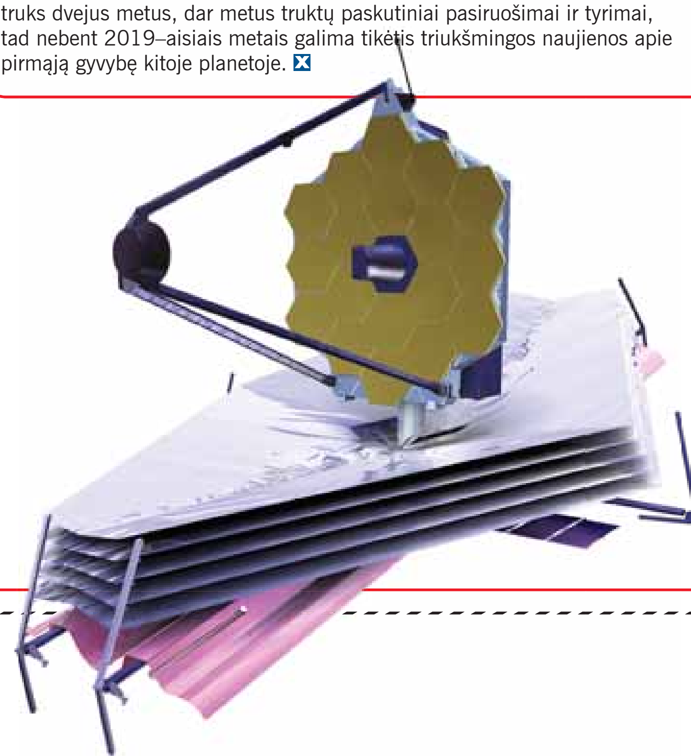
Robotas naras

JAV mokslininkai pirmąkart išbandė povandeninį robotą, kuris yra kosminės agentūros NASA naujasis įgeidis. Tikimasi, kad jis galės atlikti panašias užduotis kosmose ir būtent šis robotas žada tapti tuo pirmuoju, kuris kitose planetose atras gyvybę.

Bet sekundėlę... Vandens dar nerado, o jau ruošia robotus narus? Iš tiesų taip. Laikykime tai žvilgsniu į ateitį. Pradžia duota Zakatono ežere, Meksikoje. Robotas paniro į maždaug 300 m gylį ir be jokio žmogaus įsikišimo pradėjo pats atlikti reikiamus tyrimus. Jis nupieš trimatį ežero žemėlapį, paims vandens mėginių, kad ištirtų chemines ir biologines jo savybes.

Artimiausias roboto taikinys, tapęs bene didžiausia mokslininkų intriga ir viltimi, — tai vienas iš Jupiterio mėnulių, pavadinto Europa. Mokslo vyrai ir mokslo moterys tiki, kad mėnulį dengianti ledo pluta po savim iš tikro slepia milžinišką vandenyną, kuriame ir tikimasi rasti kokias nors gyvybės užuomazgas.

Nors atrodo, kad viskas vyksta labai greitai, iš tikro dar daug laiko praeis, kol bus baigti visi reikalingi tyrimai. Geriausiu atveju robotas pakils 2015–aisiais metais, iki Europos (Jupiterio mėnulio, be abejo) kelionė truks dvejus metus, dar metus truktų paskutiniai pasiruošimai ir tyrimai, tad nebent 2019–aisiais metais galima tikėtis triukšmingos naujienos apie pirmąją gyvybę kitoje planetoje. ☒





Žmonių varomas traukinys

Mes puikiai žinome, kad Indijoje yra skurdesnių vietovių. Bet kas galėjo patikėti, kad traukinys pradės riedėti tik stumiamas žmonių. Nutrūkus elektros tiekimui, minia pasiraitojo rankoves ir kolektyviai atliko pareigą. Štai kur jėga — vienybėje!

Elektrinis keleivinis traukinys nekaltai riedėjo nuo Banahio iki Raghunaturo. Ir čia netikėtai „nušoko" elektros tėkmė. Vairuotojas paprašė visų ne tik suprasti, bet ir pagelbėti. Reikėjo pastumti traukinį kiek daugiau nei 50 metrų, iki artimiausio elektros stulpo. Šioje vietoje vakariečiai galėtų pasimokyti indų solidarumo. Keli šimtai keleivių išlipo ir vieningai įveikė užduotį, o traukinys pajudėjo toliau.

Indija turi vieną didžiausių pasaulyje geležinkelių, per dieną jais nukeliauja apie 14 milijonų keleivių. Deja, geležinkeliai yra blogai prižiūrimi, pasitaiko baisių traukinių katastrofų. Geresniu atveju rizikuotumėte gauti stumti traukinį...

8000 kišenėje

„Samsung" kompanija paskelbė sukūrusi didžiausios talpos mobiliojo telefono atminties kortelę.

Ši vadinasi microSD, bet ne be reikalo micro — ji net 4 kartus mažesnė už įprastas korteles.

Įdomiausias faktas yra jos talpa — visi 8 GB. Kūrėjai stimuliuoja potencialių pirkėjų fantaziją vardindami, ką galima į ją sutalpinti: 2000 mp3 muzikos failų, 4000 nuotraukų ar penkis DVD kokybės filmus.

Kortelę bus galima naudoti ir kitur — ji suderinama ir su kitais buities prietaisais.



Ateities mieste — ateities taksi

Niujorkas nesiliauja stebinęs savo technologine pažanga. Dar vienas argumentas tituluoti didįjį obuolį ateities miestu — lytėjimui jautrūs ekranai, kurių vis daugėja geltonuosiuose taksi automobiliuose. Ši naujovė atvers taksi klientui begalę naujų galimybių, o nuobodžiavimas kelionės metu taps senų laikų mitu.

Visų pirma, klientas galės atsiskaityti kreditine kortele. Nebereikės žvelgti į suraukta vairuotojo kaktą dėl nepaliktų arbatpinigių. Vykdami pro tam tikrą rajoną, keleiviai galės apžvelgti jame esančių barų, restoranų ar klubų aprašymus. Negana to, tame pačiame ekrane bus galima matyti savo kelionės maršrutą arba paskaityti naujienas.

Monitoriai jau įrengti dviejuose šimtuose eksperimentinių automobilių. Bet planai šiuos ekranus įrengti visuose 13 000 taksi susilaukė aršios vairuotojų kritikos dėl to, kad tai labai brangus malonumas, kuris dar ir leis nuolat stebėti vairuotojų darbą.

Monitorių šalininkai teigia, jog automobilio padėties stebėjimas leis išvengti kamščių bei lengviau rasti dingusius daiktus. O kortele atsiskaitydami klientai dažnai būna linkę palikti didesnių arbatpinigių.



Labiausiai patenkinti naujove vairuotojai, kurie spėjo pasisiūlyti į bandomųjų taksi gretas ir gavo visą įrangą nemokamai. Likusius vairuotojus technologijos platintojai ramina, kad bent jau dalį išlaidų padengs reklama ekrane.

Karšto ledo planeta

Europos astronomai atrado naują keistą planetą. Ji Neptūno dydžio, o didžiąją jos dalį sudaro vanduo. Tai įrodymas, kad gali būti daug planetų, kuriose plyti beribiai vandenynai.

Pavadinta visiškai neskambiu pavadinimu GJ 436b, planeta greitai sukasi apie raudoną žvaigždę maždaug 30 šviesmečių atstumu.

„Tai nėra labai svetinga planeta. Joje tvyro didelis karštis, nes ji yra netoli savosios žvaigždės, o dėl masės susidarė milžiniškas spaudimas," — pasakojo Frederikas Pontas, astronomas, prisidėjęs prie atradimo. „Vanduo dėl spaudimo sulėdėjo. Keista, bet jis vis viena karštas. Mes esame įpratę manyti, kad vanduo savo būsenas keičia dėl temperatūros, bet, pasirodo, tai įmanoma padaryti ir spaudimu."

Planetoje nėra ir deguonies, tad vargiai ten galima rasti gyvybės. Bet faktas apie vandenį mokslininkams teikia daug vilčių, kad kitose planetose susiklos palankesnės sąlygos gyvybei vystytis.

Planeta pirmą kartą buvo pastebėta 2004–aisiais. Bet tuo metu astronomai tegalėjo nusakyti apytikslį jos svorį. Dabartiniai tyrimai ir jų rezultatai yra kur kas labiau informatyvūs, atveria daug durų. Karštu ledu dengta planeta — tik vienas iš atradimų. Kalbama, kad už mūsų Saulės sistemos ribų astronomai jau rado visai į Žemę panašią planetą, tad belieka pasitelkti fantaziją ir nekantriai laukti dar „vieno milžiniško šuolio į priekį žmonijai".

Toji vertingoji sodininkystė...

Dubajaus valdovas apdovanojo 63 metų amžiaus sodininką 50 000 birmų premija už tai, kad šis niekada nevėluodavo į darbą. Galvojate, tai turėtų būti nedidelė suma už nedideles pastangas? Tai žinokite, kad premija litais sudarytų apie 35 000, o sodininkas toje pačioje vietoje yra dirbęs jau 28 metus.

Ši suma prilygsta 49 senuko atlyginimams, tad dovana lyg iš dangaus. „Aš turėjau pasiimti paskolą vaikų mokslams ir vestuvėms, tad bus gera proga grąžinti skolas... Ir dalį pinigų pasilaikyti ateičiai, be abejo," — pasakoja Nazyras, kuris tik kartą viso darbo metu yra turėjęs ligos lapelį dėl jam darytos operacijos.

„Šis apdovanojimas man reiškia labai daug. Tai tikra Dievo malonė," — džiaugėsi sodininkas.

Messiah

DATOS EUROPOJE

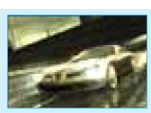
BIRŽELIS	
01 Circus Empire	valdymo
01 Delaware St. John: The Seacliff Tragedy	nuotykių
01 Shadowrun	FPS
01 Tomb Raider: 10th Anniversary Edition	veiksmo
08 Bad Mojo	nuotykių
08 DEFCON: Global Thermonuclear War	strategija
08 Halo 2	FPS
08 Hospital Tycoon	valdymo
08 Monster Madness: Battle for Suburbia	veiksmo
08 The History Channel: Great Battles of Rome	strategija
08 The Sims 2: H&M Stuff	godsim
15 Colin McRae: DiRT	lenktynės
15 International Cricket Captain 2007	valdymo
15 Patriots: A Nation Under Fire	veiksmo
15 The Entente 2: World War I Battlefields	strategija
20 Pro Cycling Manager/Tour de France 2007	sportas
22 Attack on Pearl Harbor	simuliatorius
22 Shrek the Third	nuotykių
22 Space Force: Rogue Universe	simuliatorius
22 The Sims Pet Stories	godsim
22 Wildlife Park 2 (Gold)	godsim
29 Dead Reefs	nuotykių
29 Driver: Parallel Lines	veiksmo
29 Overlord	veiksmo
29 The Sims 2 Deluxe	godsim

EUROPOS TOP

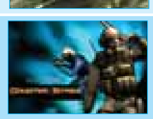
01 Command and Conquer 3: Tiberium Wars
02 Football Manager 2007
03 LOTR Online: Shadows of Angmar
04 The Sims 2: Seasons
05 World of Warcraft: The Burning Crusade
06 S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl
07 The Sims 2
08 Medieval 2: Total War
09 The Sims 2: Pets
10 The Sims: Life Stories

SKAITYTOJŲ TOP 15

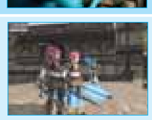
1. (1) Need For Speed: Carbon (PCK 06/12, 9,5)



2. (3) Counter Strike 1.6



3. (2) Lineage II



4. (4) Grand Theft Auto: San Andreas (PCK 05/6, 9,8)
5. (5) World of Warcraft
6. (6) NBA Live 07 (PCK 06/11, 5,2)
7. (8) FIFA 07 (PCK 06/11, 8,9)
8. (9) Counter Strike Source
9. (7) Gothic 3 (PCK 07/01, 7,5)
10. (10) Resident Evil 4 (PCK 07/05, 8,8)
11. (11) The Elder Scrolls IV: Oblivion (PCK 06/05, 8,9)
12. (12) Runescape
13. (N) Manhunt (PCK 04/06, 8,4)
14. (13) Battlefield 2142 (PCK 07/01, 8,9)
15. (14) FlatOut 2 (PCK 06/10, 8,7)

Iškrito:
Warcraft III: Frozen Throne
N – naujas tope; S – sugrįžęs į topą.

DATOS LIETUVOJE (PC IR KONSOLĖMS)

BIRŽELIS

01 diena

- PC Caesar 4 (BSS)
- PC Ice Age 2 (BSS)
- PC Shadowrun
- PC Tomb Raider: 10th Anniversary Edition
- PC The Sims 2 Deluxe
- PS2 Lego Star Wars II: The Original Trilogy Platinum
- PS2 Socom: Combined Assault
- PS2 Tomb Raider: 10th Anniversary Edition
- PS3 Untold Legends: Dark Kingdom
- PSP Lego Star Wars II: The Original Trilogy Platinum
- PSP Medal of Honor Heroes Platinum
- PSP Need for Speed Carbon Platinum
- PSP Ratchet & Clank: Size Matters
- PSP Smash Court Tennis 3
- PSP The Sims 2 Platinum
- PSP Tomb Raider: 10th Anniversary Edition
- X360 Command & Conquer 3 Tiberium Wars
- X360 FIFA 07 Classic
- X360 Lego Star Wars II: The Original Trilogy Classics
- X360 Shadowrun
- Wii Bionicle Heroes
- Wii Eledees
- Wii Mario Strikers: Charged Football
- DS Custom Robo Arena
- DS Pokémon Ranger
- GBA Final Fantasy V Advance

11 diena

- PC The Sims 2 H&M Stuff
- PC World in Conflict

BALTIJOS TOP 10 (GNT PLATINAMŲ ŽAIDIMŲ)

PC

01 The Sims 2 LT
02 The Sims 2 Seasons LT
03 World of Warcraft - Burning Crusade
04 World of Warcraft
05 The Sims 2 Pets LT
06 Need for Speed Most Wanted Classics LT
07 FIFA 06 Classics LT
08 Ford Street Racing
09 The Sims 2 Open for Business LT
10 Harry Potter and the Goblet of Fire Classics LT

XBOX 360

01 Need for Speed Most Wanted Classic
02 Gears of War
03 NBA Live 07
04 Need for Speed Carbon
05 Ninety-Nine Nights
06 Dead or Alive 4
07 Eragon
08 Battlefield 2 Modern Combat
09 Need for Speed Carbon Collectors Edition
10 Champions League 07

PS3

01 Resistance: Fall of Man
02 Formula One Championship Edition
03 MotorStorm
04 Need for Speed Carbon
05 Genji: Days of Blade
06 Fight Night Round 3
07 FEAR
08 Ridge Racer 7
09 Call of Duty 3
10 The Godfather: Don's Edition



Švęsime du jubiliejus!

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
„PC Klubui", UAB „Indiza", Jonavos g. 254a, 44132 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda" kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU SUŽINOTI APIE ŠĮ BŪSIMĄ ŽAIDIMĄ:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas i GAMEFAQ:
žaidimas:

lygis/misija:

problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

Norėčiau šio žaidimo išsaugojimų bei „treinerių" DVD diske:

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų naujas el. paštas:
pcklubas@upg.lt

Kupono informaciją galima siųsti ir SMS žinute 1656 įrašius PCK.

Siųsk kuponą ir laimėk išskirtinį ATI suvenyrą: puodelį – termosą!



Prizą už praėjusio numerio kuponą laimėjo Tomas Pamakštys iš Molėtų raj. Prašome paskambinti į redakciją tel.: 8 37 763203

JAVA ŽAIDIMAI



LG: c1100, c1100, c1300. Motorola: c650, c650, e398, v180, v220, v3, v300, v500, v525, v547, v600. Nokia: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 6020, 6030, 6060, 6070, 6100, 6220, 6230, 6230i, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 7210, 7250, 7260, 7610, n70. Samsung: d500, d500e, d600, e330, e630, e700, e800, x480, x640. Siemens: c65, c75, cx65, cx70, m65, s65. SonyEricsson: k300i, f610, f630, v800, w550i, w800, w800i, w810i, z600.
Visi modeliai: www.pipi.lt



LG: c1100, c1100. Motorola: c650, c650, e398, v180, v220, v3, v300, v500, v525, v547, v600 Nokia: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 6020, 6030, 6060, 6070, 6100, 6220, 6230, 6230i, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 7210, 7250, 7260, 7610, n70 Samsung: d500, d500e, d600, e330, e630, e700, e800, x480, x490, x640 Siemens: c65, c75, cx65, cx70, m65, s65. SonyEricsson: k300, f610, f630, v800, w550i, w800, w800i, w810i, z600.
Visi modeliai : www.pipi.lt



LG: c1100, c1100, c1300 Motorola: c650, c650, e398, v180, v220, v3, v300, v500, v525, v547, v600 Nokia: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 6020, 6030, 6060, 6070, 6100, 6220, 6230, 6230i, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 7210, 7250, 7260, 7610, n70 Samsung: d500, d500e, d600, e330, e630, e700, e800, x480, x490, x640 Siemens: c65, c75, cx65, cx70, m65, s65 SonyEricsson: k300i, f610, f630, v800, w550i, w800, w800i, w810i, z600 Visi modeliai: www.pipi.lt



LG: c1300. Motorola: c650, c650, v180, v220, v3, v300, v500, v525, v547, v600. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 6020, 6030, 6060, 6070, 6100, 6230, 6230i, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 7210, 7250, 7260, 7610, n70. Samsung: d500, d500e, d600, e330, e630, e700, e800, x460, x480, x640. Siemens: c65, c75, cx65, m65, s65. SonyEricsson: f610, f630, v800, w550i, w800, w800i, w810i, z600 Visi modeliai: www.pipi.lt.

1. Norėdami užsisakyti java žaidimą, rašykite žinutę su pasirinktu kodu, pavyzdžiui: J5110221321
Norėdami užsakyti draugui: J5110221321 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1390

10 Lt

NAUJOS MELODIJOS

Beyonce - Beautiful Liar	5110222420
Jurga - Instrukcija	5110222421
Justin Timberlake - What Goes Around	5110222422
Mia - Yra kaip yra	5110222423
Mika - Grace Kelly	5110222424
Mika - Love Today	5110222425
Nelly Furtado - Say It Right	5110222426
Timbaland feat. Nelly Furtado - Give It To Me	5110222427
Vilius Tarasovas - Nepatinka	5110222428
Dmitrij Koldun - Work Your Magic	5110222429

UŽSIENIETIŠKOS MELODIJOS

BUMER-2 - BUMER-2	5110222234
JURIJ ŠATUNOV - Bielyje rozy	5110222363
ALLA PUGAČIOVA - Milion alych roz	5110221679
KUKLI NA PRAKAT - Kapali sliozy	5110222396
BANAROO - Dubi dam dam	5110221879
NELLY FURTADO - All good things	5110222412
AIDAMIT MUGU - Čiornyje glaza	5110222331
A.SHELYGIN - Brigada	5110222418
RUKI VVIERCH - Milaja maja	5110222385
JUSTIN TIMBERLAKE - Sexy Back	5110222370
DIMA BILAN - Ja tak liubliu tiebia	5110222384
LORDI - Hard Rock Hallelujah	5110222295
KARMAH - Just Be Good To Me	5110222280
INFERNAL - From Paris To Berlin	5110222279
RICKY MARTIN - It's All Right	5110222277
DEPECHE MODE - Suffer Well	5110222265
A-HA - Analogue	5110222264
SHAKIRA - Dont Bother	5110222141
REAMONN - Super Girl	5110221343
OPUS - Life Is Life	5110221341
NARCOTIC THUST - When The Dawn Breaks	5110221339
N.E.R.D - Thrashermid	5110221338
MARIO - Let Me Love You	5110221337
LIQUIDO - Narcotic	5110221336
JAY SEAN - Me Against Myself	5110221335
ICE CUB - You Can Do It	5110221333
FEEDER - Tumble And Fall	5110221331
EMINEM - Just Lose It	5110221330
ELVIS PRESLEY - Viva Las Vegas	5110221329
ELVIS PRESLEY - Hound Dog	5110221328
ELVIS PRESLEY - Cant Help Falling In Love	5110221327
EAMON - Fuck It	5110221326
BUGZ IN THE ATTIC - Booty La La	5110221325
BENNY BENASSI - Memory Of Love	5110221324
BENASSY BROS - Hit my heart	5110221323
ASHANTI - Only U	5110221322
2 PLAY CARELESS - Whisper	5110221321
UNDERDOG PROJECT - Saturday Night	5110221287
ROYAL GIGOLOS - California Dreamin	5110221286
REAMONN - Sunshine Baby	5110221285
O-ZONE - Ciao Bambina	5110221284
JEANETTE - Hold The Line	5110221280
JAMBA TONE - Hippo Rave	5110221279
GROOVE COVERAGE - 7 Years And 50 Days	5110221277
GIGI DAGOSTINO - Silence	5110221276
EMINEM - Mosh	5110221275
DEPECHE MODE - Enjoy the silence	5110221273
DEEP DISH - Flashdance	5110221272
AVRIL LAVIGNE - My Happy Ending	5110221270
ATB - Ecstasy	5110221269
Ana Johnsson - We Are	5110221268
AMBERLIFE & LADYBIRD - My Lovers Gone	5110221246
SUGABABES - Caught In A Moment	5110221207
SCOOTER - Shake That	5110221206
SCOOTER - Ramp	5110221205
ROBBIE WILLIAMS - Radio	5110221203
PRODIGY - Girls	5110221202
NATASHA THOMAS - Save Your Kisses For Me	5110221201
JAMELIA - DJ	5110221199
SEPTEMBER - It Doesn't Matter	5110222246
WAMDUE PROJECT - King Of My Castle	5110222245
CRAIG DAVID - Unbelievable	5110222244
SHAKIRA & W.JEAN - Hips Don't Lie	5110222242
COLDPLAY - Talk	5110222240
JAMES BLUNT - Wise Man	5110222239
EMINEM - When I'm Gone	5110222237
GWEN STEFANI - Crash	5110222235
S.WONDER - I Just Call To Say I Love You	5110222199
MATTAFIX - Passer by	5110222198
MADONNA - Sorry	5110222184
JAMES BLUNT - Goodbye My Lover	5110222178
E.RAMAZZOTTI & ANASTACIA - I Belong To You	5110222177
INFERNAL - From Paris To Berlin	5110222279

MELODIJŲ TOP 5

Mika - Relax (Take It Easy)	5110222410
69 DANGUJE - Gyvenu	5110222387
J.SAVICEVA - Esli v serdce žyviot liubov	5110222024
DIMA BILAN - Never Let You Go	5110222294
DISKOTEKA Avarija - Malinki	5110222413

LIETUVIŠKOS MELODIJOS

NAUJIEJI LIETUVIAI - Ruri Ruri	5110222366
ANDRIUS RIMIŠKIS - Kam tu man	5110222383
YVA - Katyčių daina	5110222372
BAVARIJA & V.RIAUBIŠKYTĖ - Aš tavo	5110222144
ŽILVINAS ŽVAGULIS - Alaus danguje nėra	5110221690
69 DANGUJE - 9 danguj	5110222107
NAUJIEJI LIETUVIAI - Užknisa tavo skambučiai	5110222369
CISKO KID - Ančiukų šokis	5110221905
MAMA ROCK'N'ROLL - Merguželė	5110222324
NAUJIEJI LIETUVIAI - R-1	5110222365
TAJA - Angelas baltas	5110221022
Ž.ŽVAGULIS - Faina faina	5110221786
MINEDAS - Jausmai (Mums nelemta)	5110222397
M. MIKUTAVIČIUS - Ar mylėsi tu mane	5110221171
MANGO - Beržynėliai	5110222297
Ž.ŽVAGULIS - Itališka dainelė	5110221853
SEL - Parašyk man laišką iš Paryžiaus	5110222299
YVA - Paukštelis	5110221534
YVA - Berniukams	5110221781
SNIEGĖ IR KARINA - Ten	5110222359
SOLIARIS - Jausmas	5110222419
V.RIAUBIŠKYTĖ - Ramunę baltąją	5110221785
V. STAKĖNAS - Kelelis tolimas	5110221561
SEL - Hipnozė	5110222395
NAUJIEJI LIETUVIAI - Apie norą	5110222394
DELFINAI - Jei liūdesys tave sušildo	5110222388
NAUJIEJI LIETUVIAI - Mergaitės	5110222386
MAMA ROCK'N'ROLL - Mano gitara	5110222373
MĖSA - Nuogas	5110222345
RASA - Medžiai be lapų	5110222079
A.BRAVO - Jūra tau sukurė bangas	5110222077
SAULES KLIOŠAS - Discoholic	5110222076
EXEM - Aš turiu tave	5110222075
MANTAS - Gyvenam kartą	5110222074
BAVARIJA - Saule, saule danguje	5110222073
VAIDAS - Myliu	5110222060
POLIKLINIKA - Marijonai, kodel tu užkimai	5110222058
KASTANEDA - Argentina	5110222057
S.DONSKOVAS - Tau, sakau sudie	5110222054
S.DONSKOVAS - Saulei gestant	5110222053
S.DONSKOVAS - Marių kely	5110222052
S.DONSKOVAS - Ar vien tik dėl to	5110222051
NEO - Tavo delne	5110222049
DELFINAI - Ačiū tau	5110222043
LINAS,SIMONA,RUSLANA - Fight For Love	5110222026
DEIVIS - Vis tiek aš laimingas	5110222019
DANGAUS ŽVAIGŽDĖS - Dangus	5110222017
ATLANTA - Žalios mėtos	5110222012
ŽAS - Turisto lituano	5110222008
ŽAS - Tingiu	5110222007

SMS tonai

GREITOJI MEDICINOS PAGALBA	5110221417
SMS - LIETUTIS	5110221431
VARPELIAI	5110221420
BUKSUOJANTIS SIGNALAS	5110221416
LINKSMASIS SMS	5110221415
KRENTANTYS LAŠAI	5110221414
RAMUSIS SKAMBĖJIMAS	5110221413
MODERNUS SMS TONAS	5110221412
SUPER SMS	5110221411
KRENTA LĖKTUVAS	5110221410
SPIRALINĖ ŽINUTĖ	5110221409

1. Norėdami užsisakyti monotoninę melodiją, rašykite žinutę su raide M ir pasirinktu kodu, pavyzdžiui: M5110222410
Norėdami užsakyti draugui: M5110222410 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1390
1. Norėdami užsisakyti polifoninę melodiją, rašykite žinutę su raide P ir pasirinktu kodu, pavyzdžiui: P5110222410
Norėdami užsakyti draugui: P5110222410 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1390

MELODIJOS MONOTONINĖS: NOKIA: visiems modeliams
MELODIJOS POLIFONINĖS: NOKIA, SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONYERICSSON, LG, PANASONIC: su WAP nustatymais

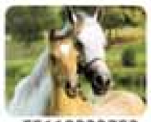
2 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta WAP/GPRS paslauga. Ją užsisakykite paskambinę savo operatoriui: TELE2 - 117, OMNITEL - 1566, BITĖ GSM - 1501. Paslaugą gali užsisakyti visi OMNITEL, BITĖ LIETUVA, TELE2 abonementai bei LABAS, EXTRA, PILDYK, EŽYS, EUROCOM vartotojai.
Pagalba elektroniniu paštu: **support@pipi.lt**

SPALVOTI PAVEIKSLIUKAI

1. Norėdami užsisakyti spalvotą paveiksliuką, rašykite žinutę su pasirinktu kodu, pavyzdžiui: F5110223675
Norėdami užsakyti draugui: F5110223675 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1390 **2 Lt**

NOKIA, SIEMENS: su WAP nustatymais, SAMSUNG: D100, E100, E700, E710, P100, P400, P510, S100, S500, T500, X400, X450, D700, V100, P700, MOTOROLA: C350, C370, C450, C550, E380, C650, SONY-ERICSSON: 300, T68, T302, T306, T310, T312, T316, T230, Z200, Z208, Z500, Z600, Z608, K700c, K700i, Z1010


F5110222752

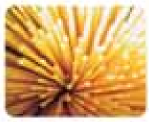

F5110222754


F5110222755



F5110222756


F5110223919


F5110223918


F5110223610



F5110222751


F5110222753


F5110222749


F5110222748


F5110223908


F5110223907


F5110223454


Stuff
Perkamiausias pasaulyje žurnalas
apie technikos naujoves
IEŠKOK PARDAVIMO VIETOSE
VISOJE LIETUVOJE!
• 21 ŠALIS,
• 1 000 000 SKAITYTOJŲ,
• VIENA AISTRA...
PLIUS
DVD
Stuff KOLEKCIJA


DEVIL MAY CRY 4
PC KLUBAS